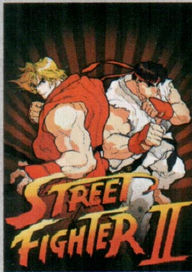


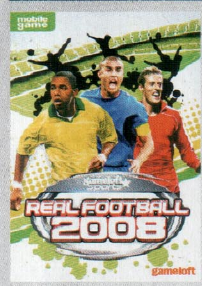
NOVO PLANETA POKÉMON - DICAS, CAMPEONATOS E MAIS!
DOSSIÊS COMPLETOS: DS, GAME BOY ADVANCE E SUPER NINTENDO
Nintendo®
World
INVASÃO
LEGO
DESCUBRA POR QUE
OS JOGOS COM BLOCOS
SÃO TÃO DIVERTIDOS
+ LEGO STAR WARS
+ LEGO BATMAN
+ LEGO INDIANA JONES
Wii FIT &
BALANCE BOARD
• TESTAMOS COM TODA A FAMÍLIA
• OPINIÃO DE ESPECIALISTAS
• TIRE TODAS AS SUAS DÚVIDAS
Nº 112
R$ 8,90
IMPERDÍVEL!
LEGO INDIANA JONES • LOST WINDS • POKÉMON RANCH • DR. MARIO + 14 REVIEWS
ESPECIAL CABEÇÃO: JOGOS PARA EXERCITAR SUA MASSA CINZENTA

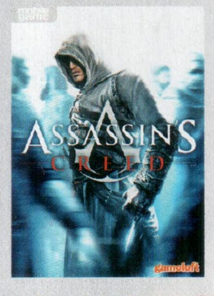

Inicial Games
WWW.INICIALGAMES.COM.BR
Wii Fit
MARIOKART Wii
GUITAR HERO III LEGENDS of ROCK
GUITAR HERO AEROSMITH
Wii
Shopping Solar Center
Av. Dr. Campos Sales, 600 - Loja 22 / 23
Campinas Shopping
Rua: Jacy Teixeira Camargo, 940 - Loja 214
Televendas
(019) 32360056
(019) 32345389

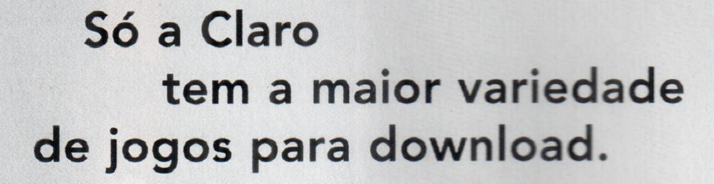

Nintendo®
World











Envie um torpedo com a palavra **IDEIAS**
para o número **250** e tenha
os melhores jogos no seu celular.



- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

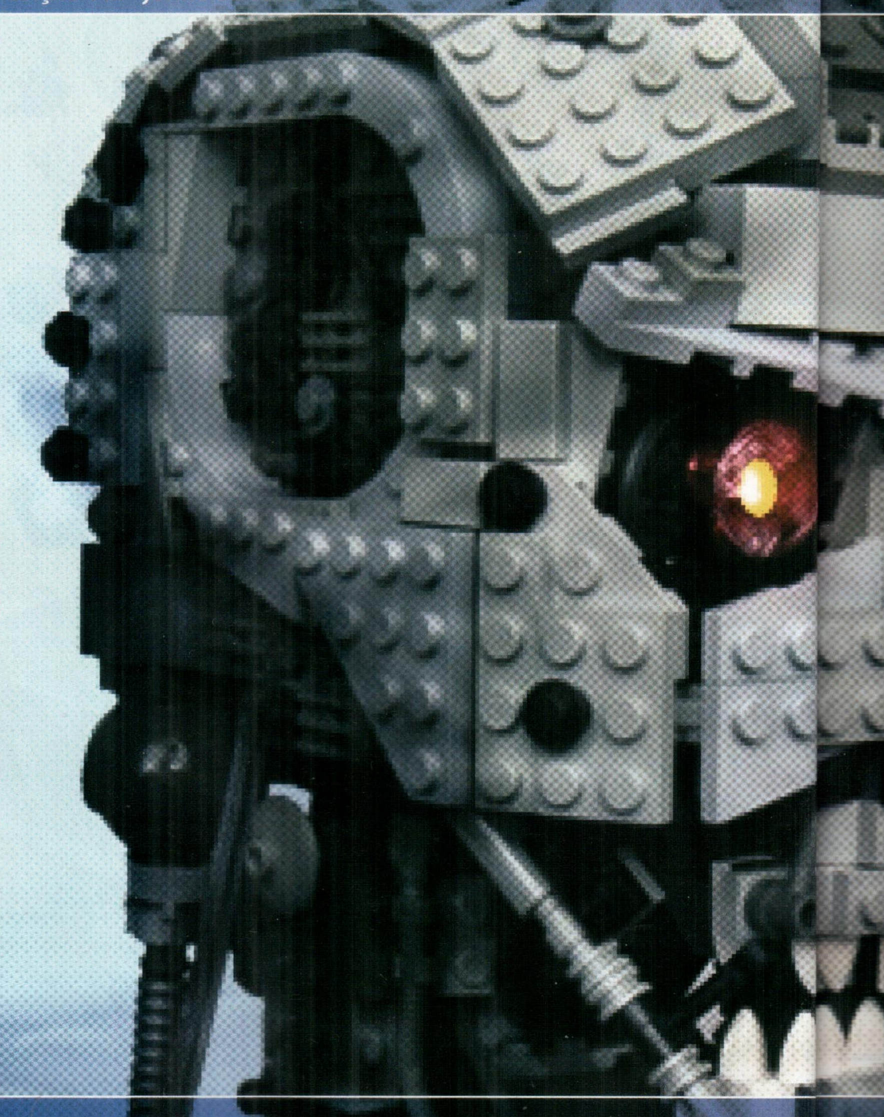


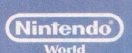
www.claroideias.com.br

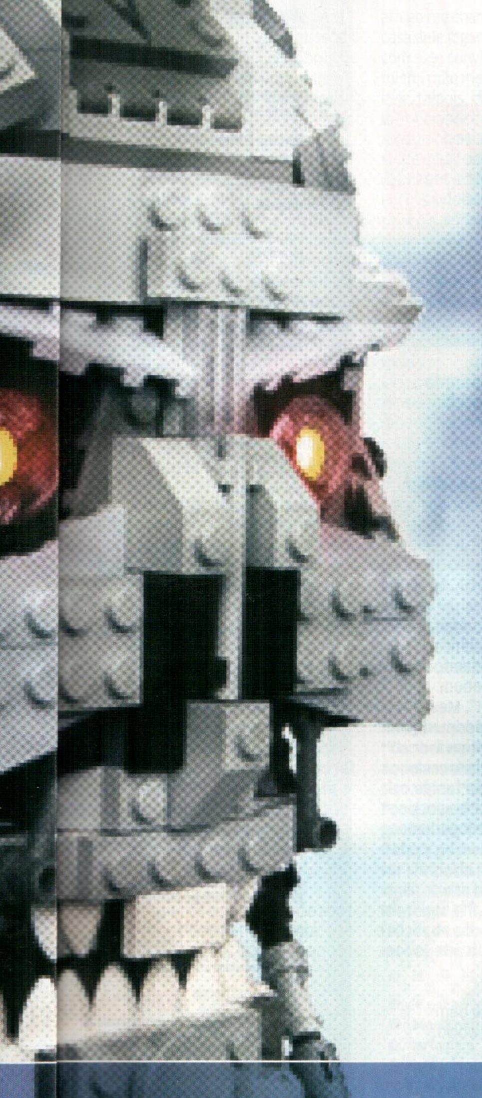

Ericsson
Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Serviço Claro Idéias tarifado. Imagens ilustrativas.
©SEGA. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas. Capcom é uma marca registrada da Capcom Co., Ltd. Street Fighter™ & © 2007 Capcom USA, Inc. Todos os direitos reservados. 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logotipo Gameloft e Real Football são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou nos outros países. 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Publicado por Gameloft sob a licença de Ubisoft Entertainment. Assassin's Creed, Ubisoft e o logotipo Ubisoft são marcas registradas da Ubisoft Entertainment nos EUA e/ou nos outros países. Gameloft e o logotipo Gameloft são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou nos outros países.
Claro
Claro. A vida na sua mão.

ÍNDICE

EDIÇÃO 112 • JUNHO DE 2008







EDITORIAL



É DIFÍCIL, MAS VALE A PENA!

Editar revistas não é fácil. Parece, mas não é. Aos que aspiram trabalhar no ramo editorial de games, peço perdão pelo banho de água fria. Partindo dos detalhes mais minuciosos da capa, passando pelo conteúdo elaborado e que deve agradar a uma diversa gama de leitores e finalizando todo o pacote com um visual bonito, são diversas etapas repletas de trabalho, correria e prazos curtíssimos.
Muitos pensam que passamos os dias jogando, praticando técnicas mirabolantes para "detonar os joguinhos" e que a diversão impera na redação. Ledo engano. Confesso que jogo pouco "por prazer", e muito pela labuta. Após um longo dia lendo, ouvindo, respirando, assistindo e "vivendo" games, chegar em casa e jogar videogame é uma idéia que nem de longe passa pela cabeça. Apenas depois de descansar, botar o papo em dia com a família e ler algum livro interessante que a vontade de curtir os desafios digitais vêm à tona.
O que faz desse trabalho algo recompensador é ver nas bancas a capa bonita, feita com muito esmero, e conferir ao vivo a cara sorridente de algum jogador que folheia a revista na banca ou no Shopping Center. Às vezes, um mês depois do lançamento, sento para curtir a revista que eu mesmo editei, mas com "olhos de leitor". Caso contrário, o olhar crítico de Editor acaba interferindo.
E hoje - dia dos namorados - estamos quase no fim do fechamento. E sabe o que vou comprar para a minha esposa? Adivinhem só: um jogo. Quem mais aproveita o Wii, em casa, é justamente ela! Tomara que o chocolate não faça falta...

Até a próxima edição!

– Orlando 中原 Ortiz, Editor
orlando.ortiz@nintendoworld.com.br

Correio N

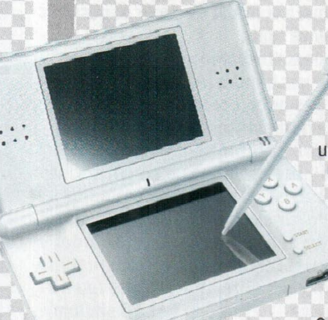
CARTA DO MÊS

Quando eu era pequeno, uns 4 ou 5 anos de idade, ganhei meu Super Nintendo. Eu não parava de jogar Super Mario, quando chegou naquelas fases mais difíceis, ficava o dia todo jogando.
Mas então eu conheci meu melhor amigo de infância, o nome dele é Matheus. Eu ia na casa dele e nós ficávamos a tarde toda jogando GBA (Pokemon, é claro). Até que eu comprei um GameCube, muito legal por sinal, e um dia resolvemos fazer uma batalha entre o GBA dele e o meu Cube no Pokémon Colosseum... pena que a fita dele do Leaf Green era falsificada. Aí adivinha? Apagou o save do Leaf Green... Mas ele comprou um Emerald no lançamento, a partir daí foi só alegria.
Passaram uns 4 anos que eu mudei de cidade, e estou na luta para realizar meu sonho de comprar um DS Lite ou um Wii. Estou esperando meu aniversário que é dia 5 de outubro, mas está longe ainda... Por isso eu resolvi manda essa carta, quem sabe vocês realizam um dos meus sonhos.

Vitor Gutierres Diniz
Por e-mail

Pokémon foi (e ainda é, prova disso é o retorno triunfal do Planeta Pokémon nesta edição) a companhia de muitos nintendistas. Não somos gênios da lâmpada, mas desta vez vamos realizar o seu sonho, Vitor – parabéns meninão, o DS é seu. E um feliz aniversário super adiantado (aceitamos um pedaço de bolo adiantado também, hehe).

Wiiexperience
Tenho meu Wii e Nintendo DS já faz um tempo e pude sentir na pele o que é a dita "Magia dos Consoles Nintendo" e seu poder de atrair mesmo quem nunca foi fã de games. Num dia de semana, meu cunhado e minha irmã que é fonoaudióloga, apareceram aqui em casa e pediram para ver meu DS, mas como na hora ele estava com a bateria descarregada, levei meu Wii para todo mundo da família conhecer. Após demonstrar como se dá raquetadas no Tênis do WiiSports, ouve um silêncio seguido de várias vozes que repetiam: "Nooooossaaaa....", "Não usa nenhum botão?", "É só balançar o braço?!". Meu cunhado imediatamente quis experimentar e após uns 20 minutos já dominava o básico, isso enquanto a platéia observava como as coisas reagiam ao mesmo tempo. A noite terminou cheia de alegria (e suor), e todos prometeram outro dia de jogatina.



Ganhe um Nintendo DS Lite!

É muito fácil ganhar um presentão da Nintendo World: nas edições 111, 112 e 113, a redação escolherá uma carta para figurar como CARTA DO MÊS.
O sortudo que mandar a carta mais interessante levará para casa um Nintendo DS Lite novinho, uma cartela de adesivos Pokémon e uma revista com dedicatória da redação.

Para participar, basta enviar um texto bem bacana para orlando.ortiz@nintendoworld.com.br ou uma carta para:
NINTENDO WORLD
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho
São Paulo / SP
CEP 05437-000

O que você está esperando? Conte-nos uma história, um fato engraçado, um relato interessante. Todos tem chances de ganhar! O sortudo deste mês foi o leitor VITOR GUTIERRES DINIZ. PARABÉNS, campeão!



GESTÃO DE NEGÓCIOS TAMBOR

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR
Orlando Ortiz

EDITOR ASSISTENTE
Ricardo Farah

DESIGNER
Renata Delabio

EDITOR DE ARTE
Fernando Souza Filho

ASSISTENTE DE ARTE
Paula Bittar

REDAÇÃO
Bruno do Amaral
Charles de Sousa
Juliana Zorzato
Odir Brandão
Rafael Arbulu
Rodolfo Braz

COLABORADORES
Alexei Barros, André Forte, Bruna Torres, Claudio Prandoni, Douglas Vieira, Lucas Patrício e Rodrigo Ortiz

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

COORDENADOR DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

WEBMASTER
Fernando Nogueira

WEBDESIGNER
Robinson Melgar

PARA ANUNCIAR
E-mail: publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinaturas (aquisição de nova assinatura, renovação, pagamento, alteração cadastral, críticas, dúvidas e sugestões):
Fone: (11) 6877-6088
Fax: (11) 6877-6076
O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 18h.
Cartas: Rua Heitor Penteado, 585 – Sumarezinho
CEP: 05437-000 – São Paulo / SP
Pela internet – http://www.tambordigital.com.br

Nintendo World, edição 112, junho de 2008.
ISSN 1516-1892.

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

"O REI IGUAL O DINHEIRO DE PASSAR!"

Fico impressionado como realmente é verdade o que disse o pessoal da Nintendo sobre o Wii e o DS terem uma magia que atrais aqueles que nunca se interessaram por games. Ainda mais por ter visto isso com meus próprios olhos dentro da minha própria família.
Se quem estiver lendo isso tiver a oportunidade, ache um dia de reunião familiar e mostre ao menos o Wii para seus parentes, com certeza ele vai fazer com que todos se sintam mais próximos, fazendo algo a mais que possa reunir a todos, algo que vai além de ficar em frente à TV vendo novela, ou discutindo problemas financeiros.

Denilson Guizelini
Por e-mail

E nós concordamos com cada vírgula que foi dita. Quem joga o Wii pela primeira vez acha a experiência algo de outro mundo, nunca se viu nada assim. Não dá para negar que a Nintendo foi muito feliz em sua proposta de alcançar os extremistas casuais. Quer deixar suas reuniões de família mais endoidadas ainda, Denilson? Então não deixe de conferir o nosso especial do Wii Fit desta edição da NW que está em suas mãos cansadas de tanto socar o ar no boxe do Wii Sports.

Coisas do além
Estávamos eu e minha mãe em casa em um dia normal, até que o telefone tocou. Era um amigo me chamando para ir na casa dele jogar Wii, claro que com esse convite fiquei doido e minha mãe me levou lá na casa dele. Depois, chegou a hora de ir embora e eu fui falando no caminho inteiro da volta sobre aquele aparelho que me deixou empolgado. Chegamos em casa, dei um abraço no meu pai e disse: "Pai, você não sabe como o Wii é louco!", ele deu uma risada suspeita e fomos jantar. Fiquei pensando no meu dia: Jogando Wii com um amigo, curtindo cada jogo, cada parte engraçada e jogando Baseball igual uns doidos, ou então Golf, lançando bolinha na água.
Acabei de jantar e fui para meu quarto, em frente ao PC tinha uma sacola grande. Abri e fui surpreendido, com emoção gritei bem alto: "Ganhei um Wii!!!". Depois, abro outra sacola menor e mais uma vez grito: "Super Mario Galaxy!!". Eles correram para o quarto e eu agradeci os presentes. Acho que depois de mostrar várias Nintendo World, meus pais resolveram ceder.

João Victor Aleixo Bezerra
Por e-mail

Imaginamos você gritando "Ganhei um Wii" igual aquele moleque do clássico vídeo "Nintendo Sixty-Fooooooour". Fala sério, ganhar um Wii e um Mario Galaxy no mesmo dia só pode ser simpatia de noite de lua cheia. Curta bastante seu Nintendo Wii, rapaz! Ficamos felizes de saber que conseguimos ajudar de alguma forma.

Premonição
Em uma simples noite, eu estava jogando minha partida costumeira de Mario Party, quando minha mãe me chamou para jantar e disse que se eu ficasse direto jogando eu teria alucinações. Ignorei, pois não acreditava que essas bobeiras poderiam acontecer. De repente, estrelas começaram a sair da tela da TV e começaram a me circular. Mas não eram simples estrelas amarelinhas, eram estrelas pretas com dentes afiados, que começaram a me morder. Em seguida, começo a gritar, mas ninguém me ouve, tento me levantar e andar, mas também não consigo, pois meus pés parecem estar grudados no chão. Então fico parado e espero as criaturas me devorarem e quando me viro, vejo uma criatura horrível - um dragão, com casco de tartaruga e espinhos afiados. Era o Bowser que começava a engolir o que sobrava de mim...
Depois do sonho, acordei todo molhado de suor no sofá da sala às 6:30 da manhã.

Matheus Stange
Por e-mail

O ministério da redação adverte: cheirar cogumelos é prejudicial a sanidade e pode trazer alucinações temporárias. Que pesadelo estranho foi esse, Stange? Já assistimos filmes de terror com ETs, aranhas, abelhas e até tomates assassinos. Mas com estrelas carnívoras é a primeira vez...

ATENÇÃO!
A Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos.
Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista intendo World
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Tel: (011) 6877-6050

Notícias

QUEM? O QUÊ? ONDE? COMO? QUANDO? POR QUÊ?

BATUCANDO

TAMBORES A POSTOS

Depois do recente lançamento de uma versão da série de games musicais Taiko no Tatsujin (Também conhecida como Taiko Drum) para o DS, a novidade é um lançamento para o Wii. Muito pouco se sabe sobre o game, uma vez que a única confirmação de sua existência é o título no relatório financeiro de 2008 para a Namco Bandai. Portanto, sabemos que este ano, pelo menos no Japão, Taiko no Tatsujin, o bizarro e extremamente divertido jogo de percussão com tambores japoneses, chegará ao Wii. Como serão os controles, ou se o jogo terá uma versão ocidental, aí é outra história.



CORRENDO

NOVOS CAMINHOS

Recentemente, a Nintendo lançou uma nova arena de batalha para Mario Kart Wii, que os jogadores podem fazer download, juntamente de corredores "ghost" para os jogadores tentarem vencer em competições por tempo. O novo cenário, que é parte de um torneio online, tem um design circular simples, envolvendo quatro inimigo que devem ser derrubados o mais rápido possível. Esta fase, porém, só pode ser acessada no modo tournament.

Mais do que uma simples novidade para os fãs de Mario Kart, esse download é um sinal dos tempos. Afinal, dentre os consoles da Nintendo, essa é uma das primeiras vezes (se não a primeira) que um game recebe material extra para download. Terá Mario Kart aberto um caminho para novo conteúdo para outros games de sucesso?

CUIDANDO

NINTENPANDAS?

Depois de criar cachorros no seu DS, um novo animal chegará às telas sensíveis a toque: o Panda. Criado pela Namco Bandai, Panda-San Nikki (Algo como "Diário do Sr. Panda") é um daqueles games que é tão diferente que todos duvidam que chegará ao ocidente. Nele, você se encontra num parque de pandas. Lá, você deve cuidar dos ursos, tratá-los bem e brincar com eles em várias atividades para assim atrair novos pandas. Se tratá-los mal, eles irão sair do parque.

Talvez pela similaridade com NintenDogs e outros games do gênero, os amantes de pandas ocidentais poderão, sim, curtir os ursos. Com o nome de National Geographic Panda, o game ganhará um lançamento em inglês marcado para novembro. Enquanto isso, confira no site oficial algumas simulações de atividades (http://panda3.namco-ch.net/). Basta clicar no quadrado rosa para ser levado a um DS virtual onde poderá testar algumas brincadeiras. Nada muito sofisticado, mas quem estiver interessado fique de olho - novidades serão atualizadas com o passar do tempo.







MORDENDO

BOATOS VAMPÍRICOS

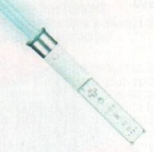
A pouco tempo foi revelado que a série Castlevania ganhará, mais para o fim do ano, um lançamento para o Nintendo DS, com o nome de Castlevania: Order of Eccelsia. O novo rumor, porém, é que o lançamento acompanhará um game para o Wii, chamado Castlevania: Judgment, uma vez que a empresa já tornou o título uma "trademark". Nada se sabe sobre o projeto, mas a idéia já é animadora.

LUTANDO

QUE A FORÇA ESTEJA COM VOCÊ

Tudo bem que o Wii é um console de interatividade, o que explica a grande quantidade de acessórios (oficiais ou não) para ele. A última novidade, porém, tem maior apelo entre os fãs de ficção científica: um sabre de luz.

Anunciado recentemente pela empresa Competition Pro, o acessório encaixa no remote e simula um sabre de luz como nos filmes Star Wars. O controle foi feito para qualquer game de Star Wars no Wii, como Star Wars: The Complete Saga, e Star Wars: The Force Unleashed, que logo chegará às lojas. As espadas contam com efeitos de luz sensíveis a movimento, e serão lançados com o nome de "Light Sword" num pacote com duas espadas (vermelho e verde). O preço será de por volta de £19.99 (R$65,00 aproximadamente).



PINTANDO

PAINT IT RED

Apostando alto no segmento para gamers hardcore do Wii, a Platinum Games, grupo formado por antigos membros do Clover Studio, criador de Okami, se juntou à SEGA para criar MadWorld, um jogo em que sangue nunca é demais. A história envolve o jogador como um competidor em um show de TV onde, num mundo preto-e-branco de alto contraste, ele deve acabar com seus inimigos das maneiras mais brutais e exageradas possíveis - seja usando armas, elementos do cenário e até placas de trânsito - para literalmente pintar o cenário com o sangue deles e garantir a audiência.

O uso dos gráficos como parte da jogabilidade parece promissor, e podemos notar uma tendência, considerando Okami. O lançamento está marcado para o começo de 2009, mas algumas imagens e um vídeo já estão disponíveis na internet. Confira no site: http://www.gamevideos.com/video/id/18874. O vídeo já avisa - só para maiores de idade.

BALANÇANDO

SEM AS MÃOS!

Em entrevista, a Hudson, que vêm trabalhando em uma nova versão de Tetris para o WiiWare, revelou que, entre novas regras e itens, o desenvolvimento está considerando o uso da Balance Board para jogar. Maiores detalhes de como isso irá funcionar não foram especificados, mas supõe-se que a jogabilidade se basearia em inclinar o corpo para controlar as peças. Já existem várias boas razões para ter uma Balance Board, mas se só o uso neste clássico não for suficiente, saiba que o game ainda terá suporte para competições WiFi de até 6 jogadores.

CLICANDO



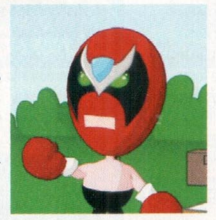
SAM, MAX & WII

A série de aventura point-and-click episódica Sam & Max, depois de ser lançada em partes para PC, ganhará uma versão para Wii, contendo, em um game só, a "primeira temporada" de episódios, como foi feito no PC no final do ano passado. De acordo com a DreamCatcher Games, o lançamento já está confirmado para Agosto deste ano, e já podemos especular uma boa utilização da função de pointer do remote.

GARGALHANDO

BOM, O MAU E STRONG BAD

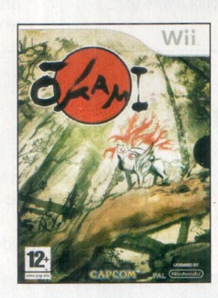
A Telltale, criadora dos games de Sam & Max, vinha trabalhando em um game para WiiWare com o personagem Strong Bad, do website de animações em flash Homestar Runner (www.homestarruner.com). A aventura, que se chama Strong Bad's Cool Game For Attractive People ("O Jogo Legal de Strong Bad para Pessoas Atraentes"), e segue o mesmo esquema da produção anterior, estava marcada para Junho, mas foi adiado para Julho. As razões para isso não foram explicadas, e a companhia se limitou a dizer que precisavam de "tempo extra para toques finais".



PINTANDO

OKAMI EXCLUSIVO

Os gamers ingleses que fizerem a pré-compra de Okami na loja HMV ganharão uma capa exclusiva para o game. A nova ilustração difere de qualquer outra versão anterior de qualquer outro país, então tem certo valor para os colecionadores assíduos. Mas para ninguém ficar chupando o dedo, vejam a ilustração com seus próprios olhos:



ROLOU NO MUNDO DOS GAMES...

INDÚSTRIA

Miyamoto: "Nintendo busca criar ambiente melhor para hardcores"

O site 1UP fez uma matéria sobre o mais novo lançamento do Wii, Wii Fit, e trocou umas idéias com o mestre Shigeru Miyamoto. Veja o que ele tem a dizer para os fãs mais viciados da Nintendo:

"Os hardcores do mercado de games não compraram o Wii para jogar Wii Sports. Mas foi um meio pelo qual os gamers puderam trazer para seu lado as pessoas que não jogam, para que estas se interessassem pelo seu hobby. Wii Fit desempenhará uma função semelhante: ele continuará a atrair interesse para os videogames. Isso é importante para o jogador hardcore: quanto maior a platéia, tanto maior a chance de que algo novo e único tenha sucesso. Como as pessoas que estão em volta de você nunca jogaram e estão tendo interesse em coisas como Wii Fit, isso mudará a idéia que elas fazem do que seja realmente videogame. Ao invés de pensarem que nós os estamos abandonando, os gamers hardcore deveriam perceber que estamos criando um ambiente melhor para o seu hobby".

EVENTOS



Big N fora da Leipzig Games Convention

A Leipzig Games Convention, conhecida como LGC ou somente GC, acontecerá em agosto de 2008 e a Nintendo da Alemanha já anunciou que não estará presente na feira. A empresa preferiu investir em tours pelo país com eventos pequenos do que um central trade show. A próxima turnê terá início após a E3 deste ano.

Mesmo sem a participação da Nintendo, títulos third-party para o Wii e DS podem estar presentes na LGC.

FIM DO JOGO

Disaster pode ter sido adiado por desastres

Disaster: Day of Crisis, futuro título da Monolith Soft (Baten Kaitos, Xenosaga) para o Wii, estava previsto para o dia 3 de julho de 2008 no Japão. A Nintendo adiou oficialmente o game sem previsão de data.

Existe a especulação de que Day of Crisis foi adiado devido aos recentes desastres naturais ocorridos na Ásia. O game, que simula esses fenômenos naturais, não teria um bom marketing se fosse lançado pouco tempo após os terremotos.

PUBLICIDADE

Nintendo inaugura campanha

A Nintendo inaugurou um site chamado "I Play For Me" para promover o DS Lite nas cores Crimson/Black e Metallic Rose, especificamente para o público feminino.

Há novos comerciais com celebridades envolvidas: inclusive Liv Tyler, filha de Steven Tyler da banda Aerosmith, que fez o papel de Arwen Evenstar na trilogia Senhor dos Anéis.

Confira o site em www.iplayforme.com/. NW



WiiBRASIL

A revolução dos games de luta

Por Ivan Nikolai Barkow Castilho (*)

Super Smash Bros. Brawl: está gostando do game? É incrível como todos podem se divertir com ele. Sem itens? Com itens? Cenários justos ou cheios de armadilhas? Single, cooperativo ou zona total com quatro jogadores? Ou ainda um Team Battle com seus amigos do Amazonas? Não importa, Smash agradará em todos os pontos.

É isso que me impressiona demais no jogo. Sem contar o fato de que todos os jogadores possuem seu personagem principal, o que gera uma identificação. Caso queira jogar "1x1" comigo, mande um e-mail para szonik@gmail.com! Tenho preferência por cenários sem armadilhas, sem itens e jogo de Zero Suit Samus.

Gostaria, também, que todos visitassem o Wii Brasil e dessem uma olhada em nossas duas novas seções: WiiMusic e WiiRemix. O WiiMusic é um player atualizado diariamente com uma nova música de games. Já o WiiRemix é feito por um amigo meu que trabalhou comigo (Matt Castilho). Nele, você confere quinzenalmente uma nova música de games remixada, ou seja, em formato de música eletrônica. O trabalho dele é sensacional e merece ser conferido!

(*) Editor do Wii Brasil.

Para ver essas e outras notícias:
www.wii-brasil.com



MUNDO CÃO

> MAD WORLD QUER MANCHAR SEU WII DE SANGUE

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: SEGA
DESENVOLVIMENTO: Platinum Games
GÊNERO: Ação
LANÇAMENTO: 2008

Sangue, Sangue, Sangue!!!



Quando a SEGA anunciou sua parceria junto ao estúdio Platinum Games, muito se especulou sobre os jogos maravilhosos que esta fusão de talentos poderia nos proporcionar. A produtora japonesa não esperou que especulações e rumores tomassem conta dos sites especializados e resolveu mostrar logo o que todos queriam ver - como serão os primeiros jogos.

Entre a primeira leva, o que mais chamou a atenção foi Mad World, cuja premissa de violência em estilo graphic novel foi experimentada com No More Heroes, mas ao que parece, a promessa das parceiras é que seu jogo explore muito além do que já foi mostrado por Travis Touchdown e seu sabre de luz.

Time de peso

A Platinum Games é formada por ex-funcionários do Clover Studio, a antiga equipe subsidiária da Capcom que nos presenteou com o magnífico Viewtiful Joe e Okami. O time responsável pelo desenvolvimento de Mad World, além de contar com experientes e talentosos profissionais, será dirigido por uma figura muito conhecida na Capcom, Shigenori Nishikawa. Esse japonês fez parte da equipe de produção do aclamado Resident Evil 4 e do não menos importante Dino Crisis.

A produção do jogo conta ainda com a participação de um japa menos conhecido, Atsuhi Inaba, que apesar de não ser tão famoso, tem em seu portfolio os dois maiores sucessos da Clover, Viewtiful Joe e Okami.

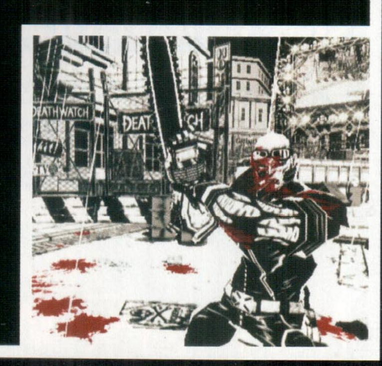
Leve brutalidade

Tal qual Sin City, Mad World segue o estilão deste graphic Novel, inclusive na limitação de cores. O jogo será praticamente todo em preto e branco, exceto por um detalhe: a violência exagerada do jogo será acentuada pela utilização da cor vermelha, que deixará a carnificina mais explícita.

A violência será uma das características principais de Mad World. Assim como em No More Heroes, presenciar litros de sangue espirrando dos inimigos será tão trivial quanto olhar para os lados. Segundo os desenvolvedores, apesar de exagerada (o jogador poderá utilizar itens do cenário, como placas e postes para furar, decepar ou partir os adversários no meio), essa violência tende a ser naturalmente cômica.

Este estilo está sendo encarado pelos produtores como uma brutalidade escrachada, mas ao mesmo tempo divertida, talvez até para convencer as mesmas autoridades japonesas que censuraram No More Heroes de que o jogo não é tão violento quanto parece. Em outras palavras, o estilo de HQ do jogo promete mostrar cenas bizarras, mas ao mesmo tempo divertidas, para fugir do visual realista ou depravado. Falando no Japão, ao menos por enquanto, o jogo não foi confirmado por lá, pois a Sega limitou o lançamento provisoriamente para os americanos e europeus.

Poucas informações foram liberadas, mas sabe-se que o personagem principal carrega os pecados do passado em suas costas e precisa se livrar deste carma. Mad World será em terceira pessoa e contará com mini-games além das intensas cenas de ação. Uma das tarefas paralelas confirmadas é o "Man Darts", em que o objetivo é, como o nome sugere, lançar pessoas "delicadamente" com um taco de baseball e acertar os pontos no alvo de dardos. A utilização do sensor de movimentos do Wii Remote é certa, e o jogador poderá representar alguns dos movimentos de armas, como a serra elétrica e facão ou dos golpes de finalização, como o singelo ato de arrancar o coração alheio.



SKATE IT!

> O RIVAL DO GAVIÃO

PLATAFORMA: Wii e Nintendo DS
PRODUÇÃO: Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO: Electronic Arts
GÊNERO: Esporte
LANÇAMENTO: 2008

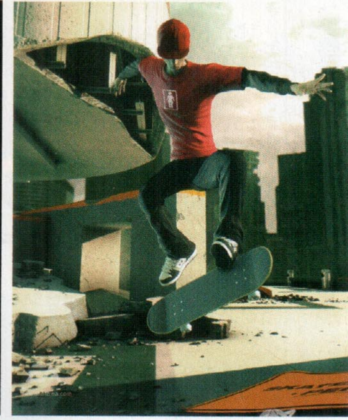
Por muito tempo, a série Tony Hawk reinou absoluta quando falamos de jogos de skate. As seqüências da franquia do gavião permaneceram no trono por um bom tempo, mas esse posto foi ameaçado - e tomado - por um outro jogo: Skate.

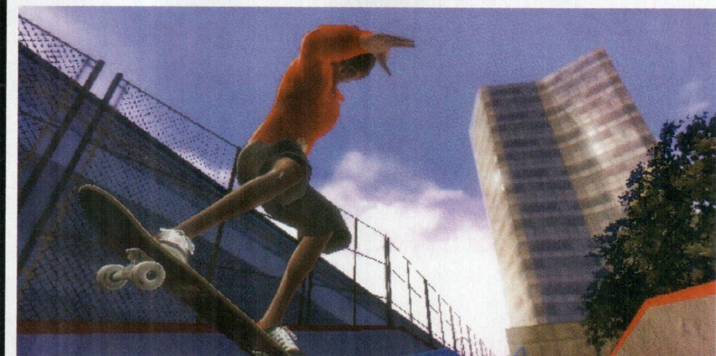
Depois de uma versão para PlayStation 3 e Xbox 360, chegou a vez do Wii e do Nintendo DS mostrarem que também sabem radicalizar, servindo como os receptores das manobras Skate It!

Aqui o foco das ações está no skate e ele será o controlado durante todos os percursos. No Wii, como alguns já devem imaginar, isso será feito utilizando o Wii Remote na posição horizontal, simulando a prancha do skate. Para fazer as manobras, você deverá realizar seqüências no ar. Porém, se você quiser ter uma experiência mais próxima do real, será possível utilizar o Wii Balance, que funcionará como um skate de verdade, inclusive calculando a inclinação do seu corpo e balanço para realizar as manobras.

Já no Nintendo DS as coisas funcionarão de forma diferente. Na tela de toque, haverá o desenho de um skate, e as manobras serão realizadas ao utilizar a Stylus para desenhar o movimento no ícone. Um ollie, por exemplo, será feito ao traçar uma reta de ponta a ponta do skate e assim por diante.

Os cenários serão ambientados na cidade de San Vanelona, que foi levemente modificada. Ela será a responsável por proporcionar bons momentos de diversão tanto no modo para um jogador quanto no modo para até quatro jogadores do Wii - no DS, não haverá a última opção.





METAL SLUG 7

> A NOVA GUERRA PORTÁTIL

PLATAFORMA: Nintendo DS
PRODUÇÃO: SNK Playmore
DESENVOLVIMENTO: SNK Playmore
GÊNERO: Ação
LANÇAMENTO: Julho de 2008 (no Japão)

Quando foi lançado para Arcade na década de 80, Contra apresentou aos jogadores um novo estilo de jogo no qual era necessário avançar nos estágios destruindo tudo e todos que estiverem no caminho, tomando cuidado para não ser atingido por balas ou bombas adversárias.



Com o passar do tempo, diversos franquias tentaram investir nessa fórmula, mas poucas prosperaram - Metal Slug é uma destas.

Diversas plataformas receberam adaptações do título (inclusive o Wii, que tem em seu acervo o relançamento de Metal Slug e uma versão de Metal Slug Anthology) e agora é a vez do Nintendo DS mostrar que também tem poder para suportar uma guerra de grandes proporções em suas duas telas.

Em Metal Slug 7, Marco, Tarma, Eri e Fio, soldados já conhecidos dos fãs da série, encontram-se numa nova guerra, na qual outros dois "recrutas" somam forças para conter os ataques do exército inimigo: Ralf e Clark, personagens vindos diretamente de The King of Fighters.

Entre as novidades previstas para o título estão a adição de um mapa na tela inferior do Nintendo DS, que mostrará o seu progresso em cada um dos estágios. Além disso, os personagens aqui podem carregar duas armas diferentes (da mesma forma que em Contra 4) e alterná-las quando quiser - excelente para aqueles momentos em que vale mais usar a arma comum do que a poderosa Heavy Machine Gun.

Além de tudo isso, elementos clássicos da série como chefes que ocupam boa parte da tela e diversos veículos estarão em Metal Slug 7, garantindo a diversão tanto dos que já conhecem a série quanto daqueles que nunca se alistaram para a guerra.

FINAL FANTASY IV

> REMAKES SÃO LEGAIS

PLATAFORMA: Nintendo DS
PRODUÇÃO: Square Enix
DESENVOLVIMENTO: Square Enix
GÊNERO: RPG
LANÇAMENTO: Julho de 2008





E dá-lhe mais remake no Nintendo DS. Depois de Final Fantasy III, chegou a hora de seu sucessor receber nova roupagem no portátil da Nintendo.

Quem teve a oportunidade de jogar Final Fantasy II para Snes (que corresponde a esta quarta versão japonesa) sabe o que encontrará aqui: uma trama envolvente (inclusive debatendo assuntos que até então não eram muito explorados por outros títulos), personagens carismáticos e muitas horas de desafio e diversão.

Final Fantasy IV traz o cavaleiro negro Cecil como protagonista. Depois de algum tempo trabalhando para o império de Baron, o cavaleiro e seu grupo recebem a missão de sair em busca de alguns Cristais que representam poderes da natureza. Após obter alguns deles, Cecil descobre os planos que envolvem a obtenção de tais artefatos e começa a questionar o motivo de tal busca – quando isso acontece, ele é excluído da corporação e passa a lutar para proteger o planeta de uma ameaça maior, ao mesmo tempo em que encontra novas pessoas para ajudá-lo na empreitada.

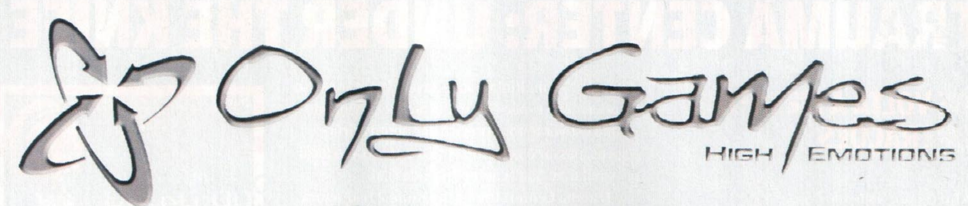
Apesar de tratar-se de uma releitura, não pense que não haverá novidades em FFIV. Entre as alterações previstas (para melhor), está o acréscimo de vozes para os personagens, além de novos calabouços e itens.

Caso você já tenha jogado a versão de Snes, sabe que cada personagem era dotado de um poder especial. Cecil, por exemplo, podia usar uma habilidade chamada Darkness, que drenava parte da energia do herói para causar danos no inimigo. Nesta versão para DS, a técnica permanece, mas agora passa a ser um modo especial que, quando ativado, pode tirar grande quantidades da energia do inimigo, mas ainda é necessário sacrificar um pouco da sua própria para tal. O mesmo aconteceu com as habilidades musicais de Edward, os movimentos de luta de Yang, as orações de Rosa e as técnicas de outros personagens.

Outra novidade presente em FFIV é um sistema chamado Augment System. Com ele, é possível personalizar as habilidades dos guerreiros da maneira que achar melhor – mas isso só estará disponível após cumprir algumas tarefas pré-estabelecidas. Uma vez ativado o Augment System, você poderá criar atalhos para utilizar poções de cura e itens para recuperação de MP de maneira mais rápida, por exemplo, ou acrescentar habilidades na lista de técnicas de alguns personagens para torná-los mais ofensivos ou defensivos.

Como diz o velho dito, "recordar é viver". Porém, com Final Fantasy IV tanto os velhos fãs como aqueles que nunca jogaram o titulo original poderão experimentar a magia de mais um clássico. A julgar pelo interesse da Square Enix de trazer novamente à tona alguns jogos do passado, é bem provável que outros títulos de peso ainda apareçam nas telinhas do Nintendo DS. Alguém arrisca um palpite?

A fantasia que nunca é final...



Shopping Curitiba, loja 253 - Tel: (41) 3233-4771 / (41) 3779-5152
Shopping Palladium, loja 1049 - Tel: (41) 3212-3948 / (41) 3212-3949



VOCÊ NÃO VAI FICAR PARADO!!!

E MAIS...











Only Games

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE 2

> DE VOLTA À MESA DE OPERAÇÕES

PLATAFORMA: Nintendo DS
PRODUÇÃO: Atlus Co.
DESENVOLVIMENTO: Atlus Co.
GÊNERO: Simulador
LANÇAMENTO: Julho de 2008

Uma coisa é certa: a tela de toque do portátil é responsável pela diversão proporcionada por alguns bons títulos, dos quais é possível citar Elite Beats Agent, Kirby Canvas Curse e Trauma Center. Enquanto no primeiro você acompanha músicas tocando na tela do portátil no momento certo, o segundo dá a possibilidade de controlar a bolinha rosada utilizando a Stylus para desenhar traços. Já o último deu aos jogadores a possibilidade de realizar operações e outros procedimentos cirúrgicos utilizando a caneta – o sucesso deste foi tão grande que em três anos foram produzidos dois títulos para Wii e outros dois para Nintendo DS, sendo o segundo este Trauma Center: Under the Knife 2.

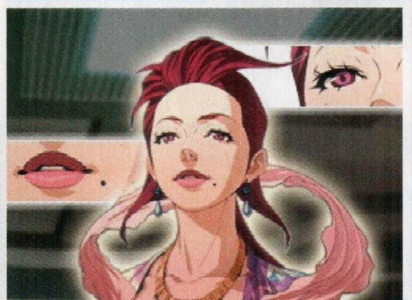
Novamente, os protagonistas do jogo são o doutor Derek Stiles e a enfermeira Angie Thompson que, depois de lutar contra o vírus GUILT e impedir que um grupo de terroristas causassem uma tragédia de proporções gigantescas, voltam à cena para prestar serviços num campo de refugiados na África.

Como no jogo anterior, a mecânica principal continua sendo a de realizar procedimentos escolhendo os melhores equipamentos para cada situação. Para realizar um corte, por exemplo, é necessário utilizar um bisturi e, após esta ação, é necessário fechar o corte utilizando linha e agulha para dar pontos. Em caso de fraturas múltiplas, você deverá montar o osso como numa espécie de quebra-cabeça. Quando tudo estiver feito, é preciso dar pontos cirúrgicos, passar o gel anti-séptico e enfaixar o local – similar ao que acontece na vida real.

Trauma Center: Under the Knife 2 traz agora uma opção para seleção do nível de dificuldade: se você é um iniciante, obviamente começará pelos níveis mais fáceis, enquanto os que se acham médicos extremamente preparados podem arriscar os níveis mais altos, com mais detalhes durante os procedimentos. Somado a isso, há agora novos aparelhos para serem utilizados durante os atendimentos, bem como novos métodos de cirurgia. O microfone do portátil também será usado em alguns momentos – provavelmente para realizar respirações boca-a-boca em casos mais graves.

Para você que gosta de Plantão Médico, é fã da série Trauma Center ou simplesmente busca um título no qual você possa jogar de uma maneira diferente da convencional, Trauma Center: Under the Knife 2 pode ser uma boa pedida, além de comprovar, mais uma vez, que a idéia da Nintendo de acrescentar o conjunto tela de toque e Stylus no Nintendo DS foi mais que acertada.








PREVIEW

MYSIMS KINGDOM

>A VIDA NO REINO NUNCA SERÁ A MESMA

PLATAFORMA: Wii/Nintendo DS
PRODUÇÃO: Eletronic Arts
DESENVOLVIMENTO: Eletronic Arts
GÊNERO: Simulador
LANÇAMENTO: Quarto trimestre de 2008

Ao que tudo indica, a primeira investida da série The Sims no Wii e Nintendo DS deu certo. Tudo bem, diversas características que eram consideradas essenciais por muitos ficaram de fora de MySims (como a necessidade de ir ao banheiro de vez em quando, por exemplo), mas ainda assim o título acabou caindo no gosto de muitos jogadores – o bastante para despertar na Eletronic Arts o interesse em desenvolver um novo título.

MySims Kingdom, como o próprio nome sugere, o colocará no comando de um reino. Controlando o Rei Roland, sua missão será revitalizar o local, seja construindo coisas ou explorando-o para saber o que pode ser mudado para melhor.

Da mesma forma que no antecessor, ambas as versões de MySims Kingdom apresentam diferenças. De forma mais simplificada, a versão para Nintendo DS apresenta um ambiente para exploração, porém os que se aventurarem no portátil deverão lidar com uma ameaça maléfica que pretende acabar com a paz local ao mesmo tempo em que encaram diversos minigames.

No Wii, o relacionamento com outros personagens continuará sendo o melhor caminho para dar ao reino um aspecto melhor. Praticamente tudo aqui pode sofrer modificações, então será possível investir uma parte do tempo alterando diversos visuais enquanto não estiver procurando tesouros ou visitando outros ambientes – na versão de Wii você poderá utilizar um barco para conhecer novas localidades, aumentando assim o número de coisas a fazer. Um prato cheio para os fãs de simuladores de vida.



INFINITE LINE

>O AMBICIOSO RPG DA PLATINUM GAMES

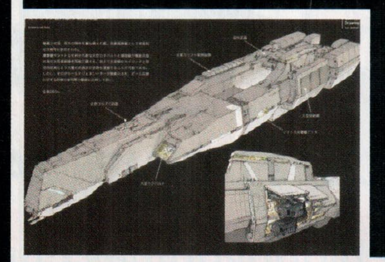
PLATAFORMAS: DS
PRODUÇÃO: SEGA
DESENVOLVIMENTO: Platinum Games
GÊNERO: RPG
LANÇAMENTO: 2008

Ainda em seu título provisório, Infinite Line promete abalar as estruturas de seu portátil de duas telas. A parceria Platinum Games e SEGA está criando um RPG grandioso para o DS, sugando toda a sua capacidade técnica para oferecer uma experiência única no gênero.

Infinite Line é um RPG espacial cuja premissa inicial é explorar o espaço. Segundo a SEGA, a espinha dorsal do jogo é formada por dois pontos importantes: o completo modo de edição das dezenas de naves e o enorme universo para ser explorado, sustentados por um enredo muito profundo. A princípio, o universo do jogo é composto por duas galáxias muito complexas e detalhadas. Além do modo de campanha solo, Infinite Line contará com multiplayer competitivo via wi-fi.

Quando a SEGA prometeu sugar o hardware do DS, a empresa não se referia apenas ao potencial gráfico do jogo, mas também a capacidade de armazenamento do pequeno cartucho do portátil. E os desenvolvedores da Platinum Games deverão realmente tirar leite de pedra para cumprir essa promessa. Por enquanto, foi confirmado que o jogo contará com mais de 200 personagens, além disso, o jogador poderá escolher e editar mais de 150 naves espaciais, além de controlar várias dessas naves simultaneamente. A Platinum também quer espantar os jogadores com o apelo visual "Os jogadores não vão acreditar que esse jogo esteja rodando no DS". O estilo gráfico unirá os personagens em gráficos 2D e naves e cenários em 3D. NW





PROMOÇÃO DE CONSOLES E PORTÁTEIS CDRSTATION.





PROMOÇÃO
Nitendo Wii + Brinde

R$ 1.199,00 à vista

CORD FREE GRÁTIS!
(SEU NUNCHUK AGORA S/ FIO!)

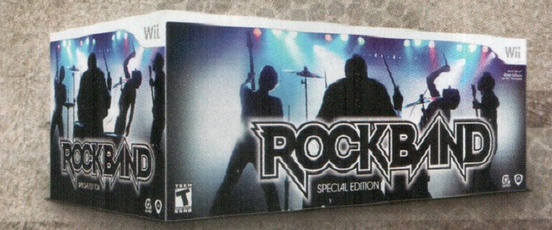


PROMOÇÃO
Wii Fit - Pronta entrega

R$ 529,00 à vista

AGUARDEM.
EM BREVE MUITAS NOVIDADES.

PRÉ VENDA
Wii Rockband Bundle





COMPRE PELO SITE!
WWW.CDRSTATION.COM.BR

100% SEGURO

TELEVENDAS E ATENDIMENTO
(16) 3911-1522

CDRStation Games

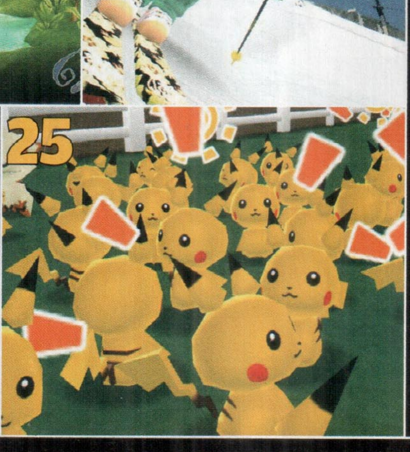
RUA JOSÉ LEAL, 1425 ALTO DA BOA VISTA - RIBEIRÃO PRETO SP

JUNHO DE 2008





30





9,0 - 10

7,5 - 8,5

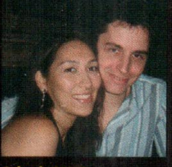


6,5 - 7,0

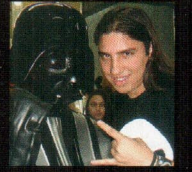
Jogos lançados nos EUA e distribuídos oficialmente no Brasil.

A NOSSA EQUIPE

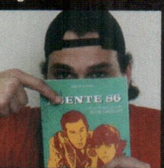
Pessoas que fazem o pilão moer o café



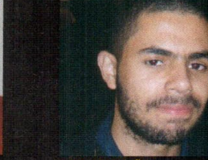
Orlando ORTIZ
Editor da Nintendo World
E é essa a cara de feliz e contente do Sr. Editor nas horas vagas... ainda bem!
Blog: nintendoworld.com.br



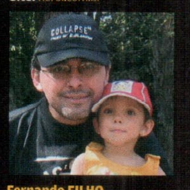
Ricardo FARAH
Editor da EGM Brasil
Hoje, em pleno dia de fechamento, Shaaman está na Alemanha a trabalho. Coma um apfelßtrudel por nós!
Site: rifarah.com



Rodolfo BRAZ
Editor do Herói.com.br
Hora do Merchan: esse livro na frente do Rodolfo é Agente 86, de seu prezado irmão. Parabéns, Juneca!
Site: heroi.com.br



Odir BRANDÃO
Redator
Feliz e contente, Odir adotou a plataforma Mac para ter mais sossego na vida. Boa escolha, rapaz.
Blog: pressanybutton.wordpress.com



Fernando FILHO
Editor de Arte
Okay, my nigga! Let's go! Entre os diversos bordões da redação, Farias continua diagramando como um ninja da arte.
Site: fernandofilho.com.br



Renata DELABIO
Designer
Renata OF LIP é o novo apelido em "engrish" da nossa designer. Sem gracinhas, por favor!
Site: delabio.com.br



Paula BITTAR
Assistente de Arte
Paula quer tudo quentinho. Pãezinhos, sopinha... menos o sushi. Isso só cru, e frio.
E-mail: flickr.com/photos/paulabittar



Rodrigo ORTIZ
Colaborador
Um dado cômico: agora que o Orlando não mora mais com seu irmão, seu antigo quarto virou uma biblioteca...
Site: rodrigovinholo@yahoo.com.br



Claudio PRANDONI
Colaborador
Prandão está preparando uma matéria gigante sobre um game ultra-secreto que sai em alguns meses...
Blog: hadouken.wordpress.com



Alexei BARROS
Colaborador
... enquanto isso, Alexei continua com seus planos mirabolantes de dominar o mundo, e ganhar one miiiilllion dollars!
Blog: hadouken.wordpress.com

UM RANCHO É MELHOR QUE UMA CAIXA

MY POKÉMON RANCH





Lembra da Pokémon Box, um disco de GC que era basicamente um programa para gerenciar seus monstrinhos nas versões Ruby, Sapphire, Emerald, FireRed e LeafGreen? Pois bem, jogue-a no liquidificador junto com o Mii Channel e o resultado dessa batida é My Pokémon Ranch. Não bem um jogo, mas sim um visualizador interativo, é um rancho virtual no qual representações absurdamente simplórias de pokémons interagem com os Miis que você selecionar. Conectando um DS munido de Pokémon Pearl ou Diamond é possível transferir bichinhos para a fazenda, porém se não dispuser do portátil está tudo bem - a vaqueira Hayley lhe dará alguns no início e um novo a cada dia.

Enquanto os bonequinhos confraternizam pelo cenário, pode-se tirar fotos para compartilhar com amigos. E nada mais. Fora isso sobra trocar criaturas com Hayley ou então providenciar algumas específicas que ela pede, culminando na evolução do rancho e até, eventualmente, aquisição de espécimes raros.

Um bichinho virtual de luxo e não muito além. Faltou um sistema de jogo mais variado e aprofundado e polidez no visual para cativar de vez os fãs da franquia. Mandar seus pokémons para o mundo 3D simpático e tosco do rancho tem lá seu charme no início, porém cansa em pouco tempo.

— Claudio Prandoni



WiiWare





GRÁFICOS: 5,0
SOM: 6,0
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 6,5
REPLAY: 7,0
NOTA: 7,5

PLATAFORMA: Wi
PRODUÇÃO: Nintendo
DESENVOLVIMENTO: Ambrella
GÊNERO: Puzzle
NÚMERO DE JOGADORES: 1

CORRER SEM CANSAR

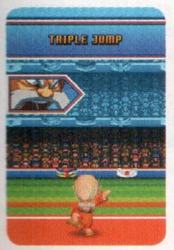
NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

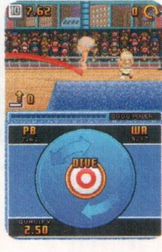
Na iminência das Olimpíadas de Pequim a leva de jogos esportivos cresceu copiosamente. E, em geral, carregam os mesmos trunfos e incômodos: traduzem as atividades em questão para os videogames com perfeição, mas trazem diversão efêmera por conta do cansaço físico, pois a maneira encontrada para simular os exercícios com o apertar frenético e alternado dos dedos em pouquíssimo tempo extenua mão, pulso, braço, tudo.

A Konami, respaldada pela experiência no gênero (Track & Field), encontrou a solução para o problema em New International Track & Field: a tela de toque do DS. Riscar alucinadamente na horizontal para correr os 100 metros rasos fatiga, inegável. Porém, muito menos do que a maneira convencional. São 24 esportes, habilitados de acordo com o seu progresso. Cada um apresenta jogabilidade mais inventiva que a outra. No 110 metros com obstáculos, o direcional para cima ou o X servem para pular, ao passo que no 400 metros, no início da competição você acompanha os movimentos laterais de uma barra com a stylus até dar o último gás rabiscando traços velozes na hora da chegada. No salto ornamental, toca-se em um alvo a cada pulo no trampolim e os saltos acrobáticos acontecem desenhando círculos.

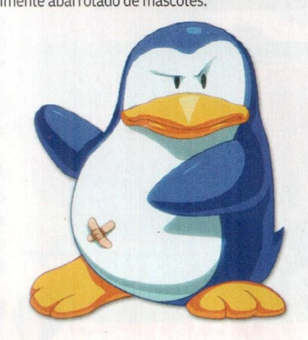
A durabilidade aumenta ainda mais porque, além do multiplayer e dos oito atletas originais, o jogo possui 12 lendas destrancáveis a exemplo de Solid Snake (Metal Gear) e Simon Belmont (Castlevania), com as ressurreições do pingüim Pentarou (Antarctic Adventure) e do gambá Sparkster (Rocket Knight Adventures) para as disputas olímpicas. New International Track & Field pode não ter Mario ou Sonic como o game lançado para DS no início do ano, todavia não cansa, vicia, e está igualmente abarrotado de mascotes.

— Alexei Barros















GRÁFICOS: 7,5
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 8,0
NOTA: 7,5

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: KONAMI
DESENVOLVIMENTO: SUMO DIGITAL
GÊNERO: ESPORTE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4

WII FIT

ARIAL É UMA FILOSOFIA DE VIDA



GRÁFICO: 7,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 9,5
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 8,0
NOTA: 8,5

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: NINTENDO
GÊNERO: ESPORTE
NÚMERO DE JOGADORES: 1

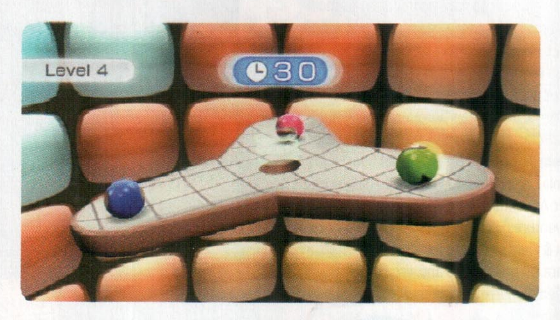


Arraste o sofá e a mesinha que fica no meio da sala, tire o tênis e encare a balança da Nintendo. Será que você está abaixo do peso? Claro que estamos falando de Wii Fit, a solução definitiva para o fim do sedentarismo gamer.

Não entendeu? Esclarecemos: A balance board é o acessório que acompanha o "jogo de ginástica" chamado de Wii Fit. Pode até não parecer à primeira vista, mas essa balança branca, que pesa quase cinco quilos, é de longe o melhor acessório que o Nintendo Wii já recebeu e uma das invenções que melhor atendem ao título de "diversão em família".









São quatro categorias: Yoga, Tonificação, Aeróbica e Equilíbrio. Você muito provavelmente ficará tentado a partir direto para os minigames de Equilíbrio, por serem bem mais casuais, divertidos e usarem com mais intensidade a grande novidade que é a tábua branca.

A verdade é que todo mundo pode testar o novo jogo, não é necessário nenhum conhecimento prévio, nenhum dom especial. É só subir em cima da Balance Board e movimentar os pés, pernas e corpo, pois é sempre a distribuição do peso e o equilíbrio que fazem os minigames e exercícios funcionarem.

Em outras palavras, Wii Fit serve para apresentar as funções únicas da Balance Board, tal qual foi com o Wiimote em WiiSports. Não espere nada muito complexo ou hardcore - no máximo temos uma grande tabela de ranking para você tentar dominar o topo de cada tarefa -, nem gráficos detalhados ou músicas orquestrais. Por outro lado, tudo está bem intuitivo para os leigos, nos exercícios você conta com um treinador particular que ensina cada movimento e vai lhe incentivando ou dando algumas broncas se você fizer algo errado.

ACADEMIA DA NINTENDO

Os minigames como o do estepe e de rebater a bola de futebol com a cabeça são legais, mas fazem parte apenas da cobertura com castanhas.

O grande ponto de Wii Fit é mesmo a questão de ter uma micro academia dentro de casa, totalmente casual e com o efeito estimulante do videogame. Conforme vai jogando, novas etapas são destravadas, e até alguns desafios contra o próprio treinador.

A modalidade Tonificação também é a que requer mais esforço físico, o problema é a falta de espaço que pode comprometer a imersão - cá entre nós, não é todo jogador que tem uma sala/quarto grande o suficiente para deitar no chão e fazer flexão de braço de frente para a TV.Wii Fit não é um jogo em que você vai jogar por horas a fio sem parar, aos poucos o cansaço vence a disposição. Até oito pessoas podem ter seus Miis registrados no jogo - o que se torna frustrante caso você tenha uma família grande ou também queira registrar os amigos na brincadeira.

Outra decepção no Wii Fit, porém que pode ser resolvida mudando o idioma para o espanhol, é que tudo está em medidas imperiais dos EUA, como por exemplo libras e jardas. No mais, todo mundo vai querer fazer um teste físico e descobrir a idade virtual que o jogo lhes dá. Só é uma pena que os longos diálogos e explicações podem acabar tirando a paciência dos mais casuais. A durabilidade do jogo-conceito vai depender unicamente do seu empenho em seguir os programas de treinamento.

– Odir Brandão


Loja Super Games: Compre Consoles, Jogos e Acessórios para Vídeo Games
www.lojasupergames.com.br
SUPER GAMES
Todo o site em 10X s/ juros no MasterCard
TELEVENDAS: 0800 724 9282 ou (61) 3242 9282
Segunda a Sábado das 09h às 19h
www.lojasupergames.com.br
Seu Cadastro | Lançamentos | Promoções | Seu Pedido | Fale Conosco | Seu Carrinho | Ajuda
CATEGORIAS
:: Playstation 2
:: Playstation 3
:: Sony PSP
:: Nintendo Wii
:: Game Cube
:: Nintendo DS
:: Game Boy Advance
:: Xbox 360
:: Diversos
Formas de Pagamento
VISA
Entregas
SEDEX
SITE BLINDADO
Wii Fit
Você já fez exercícios hoje?
faça exercícios
Nintendo
Guitarra Super Hero Sem Fio para Playstation 2 e PC
por R$ 229,00
Guitarra Rockstar Neo Sem Fio para Playstation 2
por R$ 199,00
Jogo nintendo Wii - Sega Bass Fishing
por R$ 189,00
Jogo PSP - Parappa the Rapper
por R$ 189,00
Cartucho Game Boy Advance - Mario Golf: Advance Tour
Jogo Nintendo DS - Gunpey DS
Jogo Nintendo DS - True Swing Golf
Jogo Game Cube - The SIMS
Televendas: 0800 724 9282
SUPER GAMES
aficcionados.por.videogame



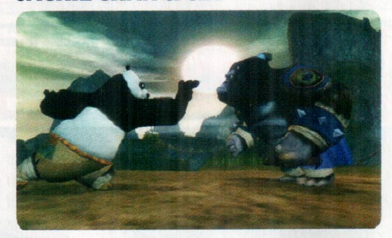
GRÁFICO: **7,0**
SOM: **5,0**
JOGABILIDADE: **7,5**
DIVERSÃO: **8,0**
REPLAY: **6,5**
NOTA: **7,5**

PLATAFORMA: **Wii**
PRODUÇÃO: **ACTIVISION**
DESENVOLVIMENTO: **XPEC**
GÊNERO: **AÇÃO**
NÚMERO DE JOGADORES: **1**



KUNG FU PANDA

PO CHEGA PARA DETONAR COM JACKIE CHAN & CIA



Depois de algumas ruins outrora boas adaptações de filmes para os games, agora é a vez de Po chegar ao Nintendo Wii e DS no jogo Kung Fu Panda. Nele, você dará os comandos de kung fu via Wiiremote e Nunchuck ao panda. Entre lutas ao longo das 13 fases contra pequenos e médios inimigos afim de salvar os amigos coelhos e outros aliados, o aprendizado dele não se rende apenas às novas técnicas de luta. Po pode usar as habilidades de seus amigos (Macaco, Tigresa, Víbora, Garça e Louva-a-Deus). O peguiçoso panda ainda deixa grandes batalhas na mão de seus aliados cujo você os controlarão. É uma interação que, particularmente, gostei muito. Outra coisa legal no game é a presença de cenários do filme nele, como o Lago Lótus. Seguindo o exemplo de Okami, elementos da cultura chinesa estão presentes no jogo. Porém, com esta comparação, não espere um visual fantástico de Kung Fu Panda. A versão para o Wii poderia ser muito melhor. Parece que foi feita às pressas. Pecado foi não ter otimizado mais os gráficos. A diversão continua em multiplayer com os modos "Competitivo" e "Cada Um Por Si". As batalhas acontecem em arenas fechadas, ao estilo de Pokémon. Se o Wiiremote é uma atração para dar golpes, a utilização conjunta ao Nunchuck é como dar um soco na porta. Com a obrigação do uso dos dois periféricos, a mobilidade do jogador fica um pouco anulada. Pergunto-me por que não foi lançada uma versão wireless do Nunchuck? Isto evitaria a minha forte dor no braço no dia que antecedeu o fechamento desta NW. Finalizando, Kung Fu Panda diverte crianças e adultos, mas não é um exemplo de jogo para deixar as pessoas empolgadas do começo ao fim.



– Rodolfo Bruno Braz

Wii
Deca SPORTS



GRÁFICOS: **6,5**
SOM: **6,0**
JOGABILIDADE: **4,0**
DIVERSÃO: **4,0**
REPLAY: **6,0**
NOTA: **4,5**

PLATAFORMA: **Wii**
PRODUÇÃO: **Hudson Soft**
DESENVOLVIMENTO: **Hudson Soft**
GÊNERO: **Esporte**
NÚMERO DE JOGADORES: **1 a 4**

SOBROU ESPÍRITO OLÍMPICO, FALTOU COMPETÊNCIA...

DECA SPORTS

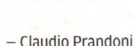
Wii Sports é até hoje a melhor prova das capacidades do Wii, de como os sensores de movimento dos controles podem ser aplicados de maneiras criativas e divertidas. Porém, todo mundo concorda em um ponto: cinco jogos é muito pouco. Visando a tirar vantagem disso, a Hudson concebeu Deca Sports que, como o título sugere, compila dez modalidades esportivas distintas. A variedade é grande e abrange esportes populares e inusitados - futebol, basquete e vôlei de praia dividem palco com badminton (vulgo peteca), curling (similar a bocha, típico de provas de inverno) e motocross.

A variedade de possibilidades de partida demonstra o mesmo esforço. Há amistosos, torneios de um único esporte, ligas completas e desafios especiais que ganham profundidade nas disputas com a presença de times cujos membros oferecem habilidades diversas - pena que não dá para incluir Miis. Os controles são simples e fáceis de aprender, mas justamente aí reside a maior falha de Deca Sports. Quase tudo é feito balançando o Wiimote, o que acaba propiciando imprecisão nos comandos. Pior: todas as provas acontecem em velocidade entediante, tirando muito da emoção inerente ao esporte.

Sem contar que alguns esquemas de comando ficaram desajeitados, prova máxima sendo o arco-e-flecha, superado facilmente pela versão de arquearia em Mario & Sonic at the Olympic Games. O minigame de kart, por sua vez, adota o mesmo sistema de Mario Kart Wii, utilizando o Wiimote como volante, mas a física é tão irreal e irritante que corta fora qualquer possibilidade de diversão.

Uma produção muito bem intencionada da Hudson, que capitaliza bastante sobre as poucas críticas acerca de Wii Sports e a iminência dos Jogos Olímpicos e conta até com patrocínio da fornecedora esportiva Adidas, mas de execução tão pífia que não dá nem para ficar com pena.





– Claudio Prandoni

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES



CHICOTEANDO COM ESTILO

Harrison Ford é mais conhecido no mundo por ser intérprete do arqueólogo Indiana Jones e também de Han Solo (trilogia Star Wars). Mas quem seria este personagem de chapéu de Beto Carreiro para os jovens de hoje? Se não fosse o lançamento do quarto filme da saga - Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal - que o tornou ainda mais conhecido, Lego Indiana Jones: The Original Adventure não teria motivo para chegar aos consoles da Nintendo. Mas está aí: um filme animal e um jogo de qualidade e com visual de apelo infantil. E isto servirá para atrair tanto os fãs mais velhos - aqueles que viram os primeiros longas nas telonas dos cinemas - quanto os mais novos. Esperteza da LucasArts e da Big N em unir o útil ao agradável (ambiente e personagens no estilo Lego e o enredo dos três primeiros filmes da saga).

Indiana Jones sempre foi um personagem com um forte senso de humor, carismático, investigador de grandes enigmas e, acima de tudo, um cara que se dá bem com as mulheres. Todos esses elementos aparecem neste game. O bom do jogo é que você realmente fica por dentro da personalidade do arqueólogo, enquanto explora os ambientes, resolve enigmas e dá umas porradas nos inimigos. Logo no começo, Indiana mostra o porquê chegou ao Nintendo Wii e DS na forma de Lego. Diversão é a palavra-chave, e eis o motivo pelo o qual eu não consegui desgrudar da telinha por algumas horas. É bastante nostálgico ver cenas e objetos dos antigos filmes neste game. Este é o melhor aparato por conta de diversas partes de todas as fases: elas são cópias idênticas de cenas dos três primeiros filmes. Há a pedra gigante rolando e ele tendo de correr para não ser esmagado; o barulho do chicote; a cena em que Indy tem de entrar em um avião para fugir de índios entre outras. Há até a cobra no banco dele, algo que o herói tem muito medo. Na verdade tem é terror mesmo. E isto é apenas o começo da atração de Lego Indiana Jones: The Original Adventure. Durante todo o game, você poderá interagir com diversos personagens, como o seu eterno amor Marion Ravenwood, a bela Elsa Schneider (do terceiro filme), o chinezinho Willie Scott, Sr. Rene Belloq, Walter Donovan, Coronel Tohtque e outros que o ajudarão na resolução de enigmas, no conserto de diversas coisas, na escavação de tesouros etc. A interação entre estes personagens e Indiana Jones é ótima, mas isto fica ainda melhor quando você pode jogar com alguns caras clássicos de Star Wars, como Han Solo, R2-D2, C-3PO, Chewbacca, Princesa Léia e Luke Skywalker. Há algumas referências e bricadeiras com a série criada por George Lucas ao longo de todo o jogo. No final das contas, o jogador vai terminar o game e pedir por mais. Pena que não há outro jogo previsto, mas ainda bem que há várias horas de diversão neste. Lego Indiana Jones é o que todo mundo quer ver nos consoles: diversão sem compromisso e ainda poder desfrutar de outros personagens que não têm nada a ver com o jogo, como é o caso dos personagens de Star Wars. Quem é fã, sempre gosta dessas coisas. Você não perderá dinheiro ao comprar este game. Vale e muito todo o investimento de seu dinheiro. Ah, esqueci de dizer, Papai Noel também poderá ser habilitado como personagem. Animal, hein?

— Rodolfo Bruno Braz

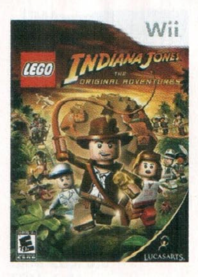




GRÁFICO: 8,0
SOM: 9,5
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 9,0
NOTA: 9,5

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: LUCASARTS
DESENVOLVIMENTO: TRAVELLER´S TALES
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1







WE SKI

ARIAL DE TÊNIS TÊNIS

A principal falha de We Ski é não ser tão radical como gostaríamos que fosse. No Wii Fit é até aceitável que os jogos de ski sejam simplisinhos, mas quando pensamos na idéia de usar a Balance Board em um jogo totalmente focado no esporte, não tem como não imaginarmos algo muito mais imersivo.

Sejamos sinceros, We Ski é bem estruturado, apesar da falta de "adrenalina". O mais legal é poder utilizar a prancha branca em conjunto com o Wiimote e o Nunchuck, mas se você não tiver o acessório poderá jogar apenas com os controles tranquilamente.

Apostar corrida com um adversário é a melhor maneira de imprimir velocidade ao ritmo de jogo - com a Balance Board, basta inclinar os joelhos e virar os controles para disparar ladeira a baixo, a sensação é muito melhor do que jogando sem o acessório.

Outros modos incluem uma divertida prova em que você precisa passar por todos os obstáculos; um mini-game de correr contra o tempo; e o modo principal em mapa aberto, na qual você vai interagir com outros personagens e ficar livre para subir e descer as montanhas geladas - claro, sempre aceitando desafios e novas quests pelo caminho.

We Ski é daqueles jogos que você precisa dar uma chance generosa para que, com o tempo, ele consiga cativá-lo (ou não, já que você precisa da balança para ter uma experiência completa). São muitas manobras e skills para aprender, mas nem isso impede o jogo de ser repetitivo. É voltado para a família, então os fãs do esporte ainda vão ter que continuar sonhando com uma versão da série 1080º.

– Odir Brandão







Gráfico: 8,0
Som: 5,0
Jogabilidade: 7,5
Diversão: 7,0
Replay: 7,0
Nota: 6,5

PLATAFORMA: Wi
PRODUÇÃO: Namco Bandai
DESENVOLVIMENTO: Namco Bandai
GÊNERO: Esporte
NÚMERO DE JOGADORES: 1 a 4



KUNG FU PANDA

EMPOLGAÇÃO DO GAME ACABA NO PEQUENINO DA BIG N

O Nintendo DS pode ter lá as suas limitações, mas a Activison pecou em não explorar mais as habilidades do pequeno notável da Big N. Tudo poderia ser mais bonito: os gráficos, um pouco da jogabilidade e deixar o game bem mais interativo. Assim como no Nintendo Wii, você assume as habilidades de seus companheiros. Mas a 67% de conclusão do game, você não assume o controle de nenhum dos amigos de Po. Gostaria de entender o porquê disto. Fiquei realmente chateado. Este é um dos belos atrativos do game. Durante o desenrolar da história, você saberá o motivo pelo qual Po é "O Escolhido" para salvar o mundo. Os diálogos dele com os outros personagens e até inimigos é bem bacana. A tela superior mostra a interação dos personagens. Enquanto , na inferior, você clica com a caneta para adiantar o diálogo. Respectivamente, em uma tela você tem todo o mapa em pequenos quadrados, com os lugares visitados e os a visitar. Na outra, você mantém o controle de , bem como dá os golpes de kung fu. A jogabilidade não é difícil e não há complicações. O problema é que o uso da caneta, ao enfrentar uma grande quantidade de inimigos, faz você ficar perdido. Morri, inacreditavelmente, por conta disso. Argh! Para completar um jogo que poderia ser muito melhor, os 67% de conclusão do game foi em menos de uma hora - algo em torno de 55 minutos.

– Rodolfo Bruno Braz

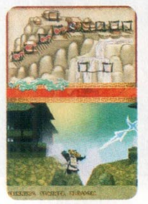


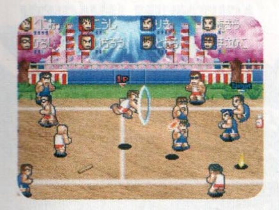


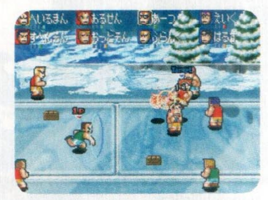



GRÁFICO: 5,0
SOM: 5,0
JOGABILIDADE: 6,0
DIVERSÃO: 4,5
REPLAY: 2,0
NOTA: 6,0

PLATAFORMA: DS
PRODUÇÃO: Activision
DESENVOLVIMENTO: XPEC
GÊNERO: Ação
NÚMERO DE JOGADORES: 1

SUPER DODGEBALL BRAWLERS





QUEIMADA EM DUAS TELAS

Super Dodgeball nos faz relembrar aquele tempo de escola em que brincávamos de "queimada". São dois times, mas um não pode invadir o terreno do outro, e para ganhar tem que acertar o corpo do oponente com uma bola. Lançado originalmente para o NES nos primórdios dos tempos, o jogo mantem esta mesma premissa da brincadeira de criança - obviamente aqui, a pancadaria é mais cruel.
Brawlers recebeu melhorias gráficas e novidades na jogabilidade. No modo mais clássico, cada personagem no campo tem uma quantidade de energia de vida e, para vencer (ou perder), todos os integrantes do time precisam ser derrotados.

Os personagens se movimentam livremente pelo seu respectivo terreno, mesmo enquanto o outro time está com a redonda em mãos; efeitos garantem lançamentos aéreos inspirados em jogos de esporte do Super Mario e ataques especiais também podem ser executados com apenas um toque na tela sensível Já no modo Brawlers, que dá nome ao título desta versão, a coisa se inclina mais para o lado de um Super Smash Bros. São oito jogadores em campo, sem divisão de terreno, sem times e em um combate todos contra todos. A bola continua sendo o elemento fundamental para eliminar os oponentes, enquanto os chutes e socos ficam com a importante função de atrapalhar a vida dos outros jogadores. Super Dodgeball Brawlers irá afastar os mais casuais pela sua complexidade - a jogabilidade é simples, porém confusa, e demora para entendermos qual botão faz o que ou as melhores estratégias para vencer. É divertido sim, só faltou mais ousadia para remexer o jogo de anos atrás explorando melhor tudo que o DS tem para oferecer atualmente - e não me refiro simplesmente a ausência de um modo online. A menos que seja fã da série, prefira alugar, no final das contas.

— Odir Brandão







GRÁFICOS: 6,0
SOM: 6,0
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 5,5
REPLAY: 7,0
NOTA: 5,5

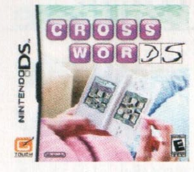
PLATAFORMA: DS
PRODUÇÃO: Konami
DESENVOLVIMENTO: Konami
GÊNERO: Simulação
NÚMERO DE JOGADORES: 1 a 2

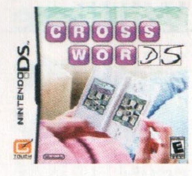
CROSSWORDS DS

DIVERSÃO PARA TODAS AS IDADES

Quem não curte palavras cruzadas, levante a mão! Tudo bem, podem abaixar já. Fato é que Crosswords DS, como jogo, é um passo bem distante do público convencional de videogames. Voltado para um foco mais adulto ou para os não-gamers que a Nintendo tem atendido com mais freqüência nos últimos tempos, o game prima por uma interface limpa, acessível, sem nenhuma "frescura" para atrapalhar os que não estão acostumados com videogames, mas também sem deixar o ritmo lento demais para os que estão. Além das palavras-cruzadas, já esperadas pelo título do game, ele inclui quebra-cabeças de caça-palavras e formação de anagramas - tudo, lógico, em inglês. Claro que, pelo destaque no primeiro grupo, o número de quebra-cabeças é bem maior - mais de mil partidas divididas por dificuldades diferentes -, mas os outros não ficam muito para trás. No geral, o game sempre marca o tempo das partidas, mas para as palavras cruzadas, isso tem um objetivo maior: Se esforce para vencer os quebra-cabeças no tempo mais curto possível e sem usar dicas para ganhar notas boas, e assim destravar novos desafios e certificados especiais. Na hora do jogo, esteja você selecionando palavras, escrevendo, ou arrastando letras, os controles são macios e de ótima resposta. O sistema de escrita, aparentemente baseado no de Brain Age, foi muito melhorado, apesar de ainda não estar perfeito. Seja você jovem ou velho, Crosswords DS é diversão certa e satisfação garantida - só não espere muita ação ou personagens coloridos e simpáticos.

— Rodrigo Ortiz



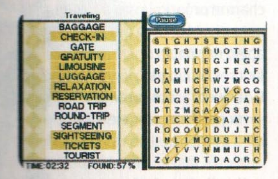


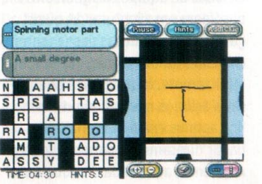


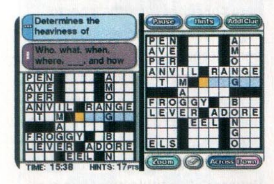
GRÁFICOS: 6,5
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 7,0
NOTA: 7,0

PLATAFORMA: Nintendo DS
PRODUÇÃO: Aksys Games
DESENVOLVIMENTO: Million Co.
GÊNERO: Esporte
NÚMERO DE JOGADORES: 1











EMERGENCY HEROES

EM CONSTANTE ESTADO DE EMERGÊNCIA



GRÁFICOS: 7,0
SOM: 5,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 5,0
REPLAY: 4,0
NOTA: 4,0

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: UBISOFT
DESENVOLVIMENTO: UBISOFT REFLECTIONS / UBISOFT BARCELONA
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2

Geralmente quando um jogo duvidoso cai em nossas mãos a falta de acabamento do visual já incrimina a qualidade. Em oposição à máxima, Emergency Heroes até possui apresentação aceitável (os personagens têm um traço interessante no estilo de Grand Theft Auto IV), mas bastam duas horas de jogatina para perceber que não passa de um clone sórdido do primeiro Driver (PC, Mac, PlayStation e Game Boy Color), ou seja, sem as partes a pé. As torpes missões automobilísticas envolvem tolas perseguições (basta dar alguns toques na traseira para os delinqüentes se renderem), apagamento de incêndio (não é nem preciso direcionar o jato d'água) e resgate (passou pelos checkpoints, as pessoas em apuros estão salvas).



Como de costume, o Wiimote é segurado na horizontal, sendo inclinado para os lados de acordo com as curvas - usando o Wii Wheel a estabilidade melhora. É assim ou nada, pois há apenas essa maneira de jogar. À lista de atos pecaminosos, somam-se as ausências de legendas, da câmera reversa, da quebra de veículos (todos são indestrutíveis) e da visualização do mapa durante a ação - é visto no pause do jogo, causando uma burocracia desnecessária que vai de encontro à praticidade. Para completar, qual é a função da sirene, se a estúpida Inteligência Artificial dos motoristas dos carros não foi programada para abrir passagem? É só barulho.

Cerca de cinco horas são necessárias para terminar o modo principal e o multiplayer para até dois jogadores em tela dividida estende a durabilidade por algumas horas a mais em missões competitivas. Acredite, não se sentirá estimulado a jogá-las muitas vezes.

— Alexei Barros

WiiWare

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING





GRÁFICOS: 7,5
SOM: 6,5
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 8
REPLAY: 8,5
NOTA: 7,5

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO: SQUARE ENIX
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1



HUMILDE E COMPETENTE REI SOU EU

Certamente o jogo mais aguardado de WiiWare e aquele que resume melhor a personalidade do novo serviço da Big N: simples, sem grandes complicações, campo de testes para conceitos inéditos e porto seguro para produções modestas e bem intencionadas.

Num tempo em que crossovers assolam o mundo dos games, digo que My Life as a King é o encontro entre Final Fantasy, Sim City e The Sims. Da própria franquia da Square Enix o título empresta o visual fofo característico da vertente Crystal Chronicles e elementos comuns, a exemplo de Moogles, as quatro raças de habitantes e nomes de itens e magias. Pena que não há temas musicais clássicos remixados ou mesmo reaproveitados - apenas faixas melosas e alegres que combinam com o tom do game e não são nem um pouco memoráveis.

Das séries da Maxis temos o lado de gerenciamento da metrópole, a qual o jovem rei protagonista é incumbido de erguer, e dos anseios das pessoas que lá habitam. Isso envolve basicamente construir casas e outros edifícios para agradá-los e cuidar de equipes de guerreiros que saem em aventuras às quais garantem as riquezas para manter o crescimento do reino.

Infelizmente, isso significa pouquíssima ação, já que o diminuto rei fica apenas entre muralhas, sem partir diretamente para o combate. Ao menos, após cada dia (que dura cerca de dez minutos) há detalhados relatórios das missões realizadas. Ainda que muito úteis para planejar os próximos passos, dá para seguir adiante no enredo clichê e água com açúcar sem problemas, o que demonstra a faceta casual.

Pena que o progresso é feito a conta-gotas, o que deve irritar os impacientes, e o leque de atividades para o rei fazer durante cada dia de labuta transita apenas entre conceber edificações (se possuir insumos, claro) ou falar com os habitantes para alegrá-los. Mesmo assim, por mais que seja lento e repetitivo, My Life as a King honra o padrão Square Enix de qualidade com charme próprio e o cativante apelo de simuladores de cidade.

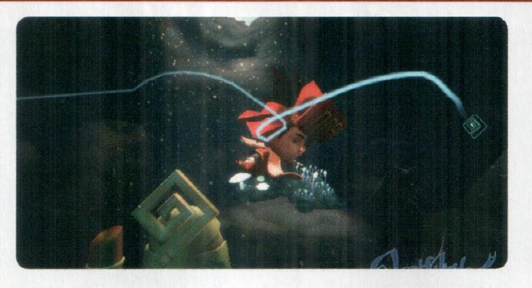
E de quebra tem conteúdo extra para comprar e expandir a aventura.

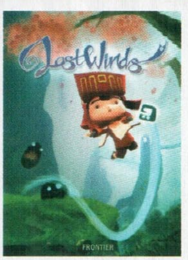
— Claudio Prandoni

LOST WINDS

VENDAVAL MINIATURA SOPRA FORTE NO Wii

Nem Final Fantasy, nem Star Soldier: o melhor jogo da primeira fornada do WiiWare é o simpático Lost Winds. A Frontier Developments inova de forma sutil e cativante o gênero aventura 2D ao usar o Wiimote de maneira extremamente criativa.







Controla-se um cursor na tela que representa a divindade do vento Enril. Basta movê-lo pelo cenário para se impressionar com a magia do game. Ao simples toque a pequena brisa move plantas, pedras e outros elementos do cenário - sendo que a velocidade com que ele passa influencia na força do sopro de ar. Ao mesmo tempo, cuida-se também de Toku, guri que recebe a missão de ajudar Enril a sobrepujar uma antiga força maligna.

O garoto lembra em parte um Lemming consciente já que, apesar de ser controlável, ele não pula. Cabe ao zéfiro criar ventos que alcem o menino, direcionem seus pulos e até atenuem as quedas - tudo com simples movimentos de Wiimote. Conforme se progride, novos poderes são encontrados e servem para abrir caminhos antes obstruídos (tal qual em Metroid), atacar inimigos e resolver puzzles com engenhosidade rara em títulos do estilo hoje em dia.

Gráficos não são a melhor prova da capacidade do Wii, mas seguem uma linha meio Wind Waker ao adotar um estilo cartunizado próprio que combina perfeitamente. Difícil imaginar Lost Winds diferente. A trilha sonora é calma e relaxante e o roteiro, ainda que batido, é envolvente - mesmo ficando pela metade aqui, uma vez que não se enfrenta o vilão da história ao final.

Lost Winds peca apenas onde a maioria dos outros títulos de WiiWare também cai: é curto. Em pouco menos de quatro horas dá para finalizar numa boa, coletando a maioria dos itens secretos. Felizmente, já está anunciada a continuação ainda para este ano, que deve nos prover de mais bons ventos e, tomara, um desfecho para a jornada de Toku.

– Claudio Prandoni



GRÁFICOS: 8,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 9,5
DIVERSÃO: 8,5
REPLAY: 5,0
NOTA: 8,5

PLATAFORMA: Wi
PRODUÇÃO: Rontier Developments
DESENVOLVIMENTO: Rontier Developments
GÊNERO: Aventura
NÚMERO DE JOGADORES: 1 a 2



DR. MARIO ONLINE RX

UM BOM REMÉDIO...

Esta prescrição mais recente do médico de bigodes sofre de um caso típico: seus sintomas são a um só tempo maléficos e benéficos. Online Rx apresenta inalterada a clássica jogabilidade vista em todas as outras versões da série Dr. Mario, garantia assim de satisfação para os saudosistas e frustração para quem nunca viu atrativos na franquia.

O modo tradicional traz os manjados single player e multiplayer (infelizmente apenas para duas pessoas, nada de quartetos como na incursão para N64) e a estréia do modo online. Ele adota um sistema de ranking parecido com Mario Kart Wii e Tetris DS e funciona tão bem quanto, achando sempre com rapidez um adversário e propiciando batalhas médicas isentas de lag.

A novidade não tão inédita é o Virus Buster, encarnação turbinada do minigame visto em Brain Age 2. Este sim permite que até quatro doutores unam forças para combater os vírus, aqui controlando cursores na tela para movimentar as pílulas - uma verdadeira balbúrdia divertida como só a Nintendo sabe fazer.

A parte técnica dispensa arrojos, ostentando interfaces coloridas, limpas e fáceis de navegar, assim como músicas conhecidas de outras clínicas, apenas em arranjos mais singelos. A possibilidade de usar Miis vestidos de branco com estetoscópios dá um toque extra de simpatia.

Dr. Mario Online Rx é uma escolha para aqueles que conhecem e curtem a série. Caso contrário dificilmente terá muito apelo. Eu pessoalmente fico no aguardo por um Tetris para WiiWare com componente online tão bom quanto este.

– Claudio Prandoni

WiiWare
WiiWare
WiiWare
WiiWare









GRÁFICOS: 6,5
SOM: 6,0
JOGABILIDADE: 6,0
DIVERSÃO: 6,5
REPLAY: 7,5
NOTA: 6,5

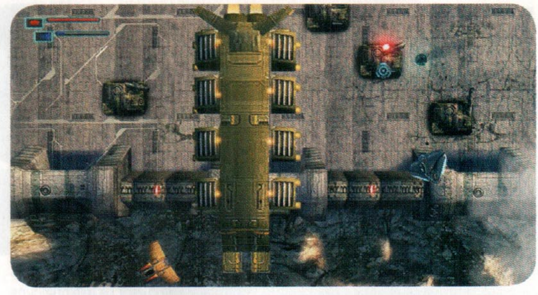
PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: Nntendo
DESENVOLVIMENTO: Arika
GÊNERO: Puzzle
NÚMERO DE JOGADORES: 1 a 4



WiiWare

PROTÖTHEA

UMA NAVE QUE NÃO DEVERIA TER DECOLADO





GRÁFICOS: 3,0
SOM: 2,5
JOGABILIDADE: 4,0
DIVERSÃO: 3,0
REPLAY: 2,0
NOTA: 3,5

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: Ubisoft
DESENVOLVIMENTO: Digital Builders / Sabarasa Entertainment
GÊNERO: Ação
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Qualquer tipo de preocupação que se possa ter em relação aos joguetes de WiiWare encontra casa em Protöthea. Sucesso quando lançado para PC em 2005, quando inovou a jogabilidade do aparentemente exaurido universo de jogos de nave, apareceu e cresceu muito mal no Wii.

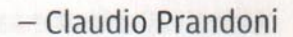
O visual repaginado remete às produções mais simplórias da era 32/64-bits, a parte sonora inteira é sonífera de tão entediante e a quantidade de power ups e itens escassa para um game deste gênero. Pior: tudo transcorre a uma velocidade tão baixa que passa a impressão de estar em câmera lenta – possibilidade rechaçada ao descobrir que o botão Z ativa um inútil modo à la bullet time, no qual os elementos em tela ficam ainda mais vagarosos.

O único mérito razoavelmente plausível de Protöthea reside em seu esquema de controles. Com o Wiimote controla-se um cursor na tela que direciona os disparos da nave, por sua vez comandada pela alavanca analógica do Nunchuk. O sistema possibilita um novo leque de estratégias, pena que o campo de testes para ela seja tão sem graça.

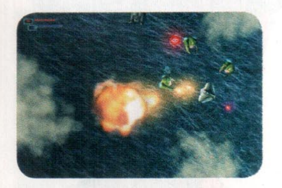
Some a tudo isso a ausência total de extras, multiplayer cooperativo e acabamento digno de jogos em Flash para PC – não um título pago para consoles da atual geração, mesmo que seja o Wii, o menos potente em termos de hardware.

Seu lance é shooter espacial? Invista seus Wii Points em Star Soldier R. Este Protöthea é uma brincadeira de mau gosto.

— Claudio Prandoni







WiiWare

STAR SOLDIER R

VÍCIO MUNDIAL COM O SOLDADO DAS ESTRELAS



GRÁFICOS: 6,5
SOM: 6,5
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 7,5
NOTA: 7,0

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: Hudson Soft
DESENVOLVIMENTO: Hudson Soft
GÊNERO: Ação
NÚMERO DE JOGADORES: 1

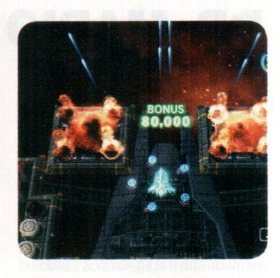


Há exatamente uma década sem nova edição, a franquia Star Soldier capitaneia ao lado de FF CC: My Life as a King a leva de melhores títulos de primeira geração do sistema WiiWare. Resgatando a clássica tradição arcade dos shmups, Star Soldier R foca na obtenção de altas pontuações e quebra de recordes em detrimento de enredos elaborados e jornadas épicas. Diversão rápida e casual que se reflete nos modos de jogo: apenas dois.

Um deles se baseia em conseguir a melhor performance num tempo limite, sendo um par de categorias; a de dois minutos e uma fase ou então cinco minutos e dois estágios no máximo. Conseguindo um primeiro lugar na tabela pessoal de hi-score é possível se conectar à Nintendo Wi-Fi Connection e incluir o placar nos rankings da rede online e comparar com gamers do mundo inteiro ou somente de sua região.

A outra opção de partida é unicamente offline e consiste em destruir a maior quantidade possível de alvos estáticos, calculando ao final sua média de disparos por segundo. Talvez seja uma homenagem a Takahashi Meijin, executivo da Hudson que detém o recorde mundial de conseguir apertar botões a uma média de 16 vezes por segundo!

O conceito viciante é embasado por uma jogabilidade sólida que sintetiza com simplicidade a essência hardcore de games do estilo. Tiros mil, inimigos móveis ao montes, chefes gigantes... Praticamente um puzzle em movimento onde um erro milimétrico pode custar os milhares de pontos que o separam dos melhores do planeta.



SSR peca apenas pela embalagem antiquada. O visual remete a Nintendo 64 e a trilha sonora é insossa. Ao mesmo tempo, a falta de variedade de modos compromete a longevidade e faz o preço de 800 Wii Points parecer um pouco além da conta. Não entendi também a ausência de suporte ao controle do GC, alternativa de muita gente ao Classic Controller.

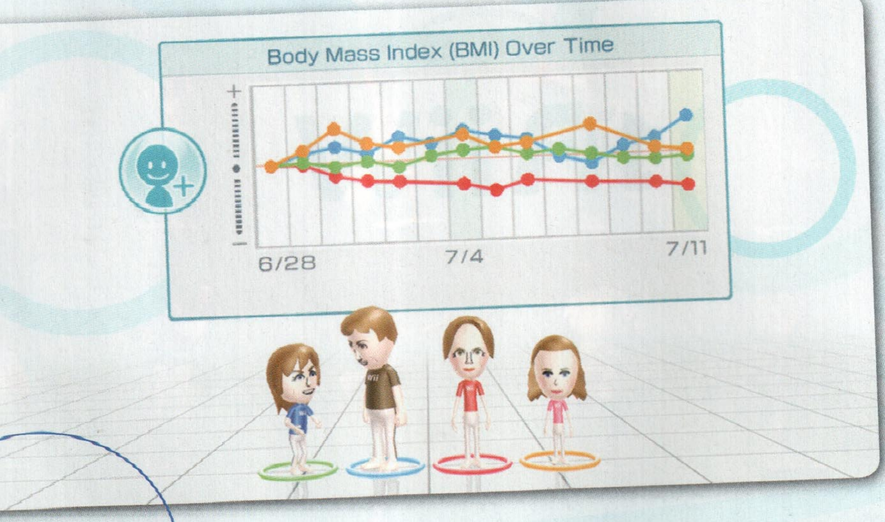
— Claudio Prandoni

Movimente-se com Wii Fit

Suba no Wii Balance Board e descubra um novo tipo de diversão. Use-o com seu sistema Wii para desfrutar de divertidas atividades com sua família, como Hula Hoop , campeonato de saltos de ski, cabecear bolas de futebol e muito mais. Com mais de 40 desafios diferentes, ele o deixará louco. Você também pode definir objetivos e monitorar seu progresso à medida que domina as artes da yoga, atividades aeróbicas, treinamento de resistência e jogos de equilíbrio. Entrar em forma também é divertido. Mas, para jogar, você tem de se mexer.





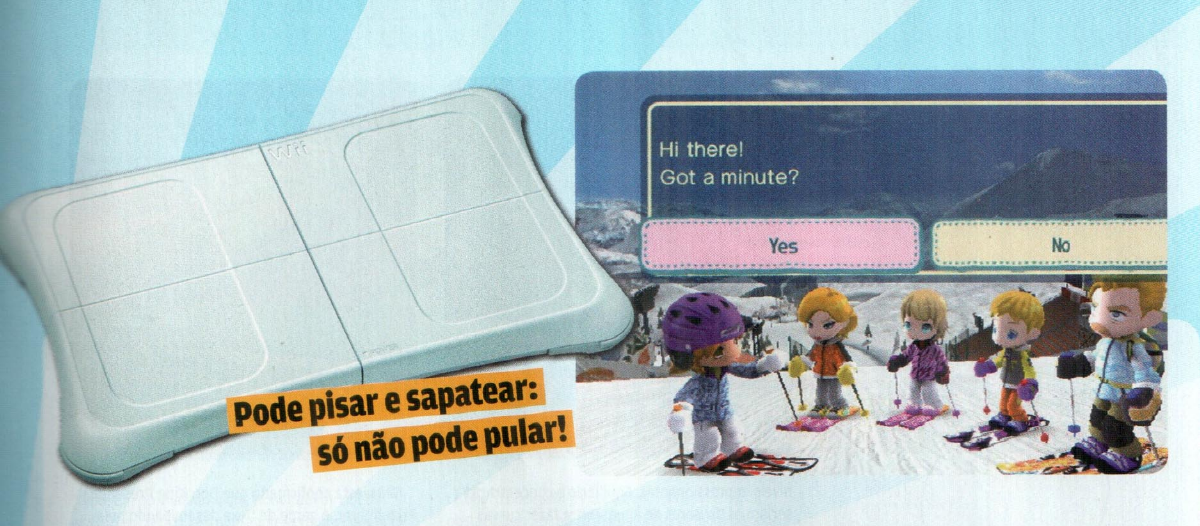


DANCE E BALANCE!

Wii Fit e Balance Board, a maneira mais divertida de largar o sedentarismo
– Odir Brandão

A Balance Board é criação do gênio Shigeru Miyamoto. Basicamente, trata-se de uma "prancha branca" sensível ao peso que inclui o jogo Wii Fit especialmente desenvolvido para o uso intenso do acessório. Mas o que ela pode fazer? Será que funcionaria em uma família tipicamente casual e leiga em videogame? Respondemos essas e todas suas outras dúvidas a partir de agora.

Está comprovado, pode pesquisar: pessoas que mantêm um bom preparo físico, empregando criteriosamente uma freqüência de exercícios e de controle de peso, têm uma vida mais longa e menos risco de doenças cardiovasculares. Estudos demonstram mortalidade três vezes menor entre pessoas de 50 e 70 anos que praticam exercícios de forma correta regularmente vamos lá?



Pode pisar e sapatear: só não pode pular!

MAS, AFINAL, FUNCIONA MESMO?

A grande pergunta que paira no ar quando estamos falando de Wii Fit e a balance board é: posso realmente emagrecer com isso? A resposta é "sim", apesar de ainda oferecer mais casualidade do que um programa de exercícios de ponta, você pode sim emagrecer, abandonar o sedentarismo e ter uma qualidade de vida ainda mais saudável com a prancha branca da Nintendo.

Nós convidamos, para confirmar e comprovar a eficiência do Wii Fit, o professor Luiz Pressuti, graduado em Educação Física, para pegar no pesado e experimentar a balance board. "A proposta é ótima e o programa de treinamento, se seguido com compromisso, ajuda e muito no condicionamento físico do usuário. Contudo, é preciso ter moderação e não ultrapassar os próprios limites. É importante ressaltar que em todo tipo de exercício é sempre recomendável consultar antes um médico", declarou o professor, que aprovou e se divertiu com o jogo e a balance board da redação.

Os exercícios de Yoga e Tonificação (que trabalham mais a musculatura e também exigem mais do "jogador"), ou mesmo os minigames Aeróbicos e de Equilíbrio, são ótimos para literalmente suar a camisa.

Outro ponto que merece destaque e até pode parecer coisa mínima, mas quando levado a sério contribui para o efeito de Wii Fit sobre seu condicionamento, é obedecer o ritmo de respiração que o jogo propõe durante os exercícios. A respiração é fundamental para o desempenho máximo nas atividades atléticas que exigem resistência. "Vale lembrar que a perda de suor também é responsável pela perda de peso - como o próprio jogo dá a dica, é essencial beber muita água para que o líquido vá sendo reposto à medida que é perdido", concluiu o professor Pressuti.

WE SKI E NOVOS HORIZONTES

Com o lançamento da balance board fica inevitável esperar por novos games que explorem todas as possibilidades do acessório ao máximo. Se Wii Fit é apenas uma apresentação de tudo o que ela pode fazer, imagine só como a jogabilidade de outros jogos poderia mudar.

Comecemos então pelos títulos óbvios, aqueles que nenhuma produtora precisaria de um relapso de inspiração para ter a idéia de utilizar a balança da Nintendo: 1080°, Wave Race, Mario Party, Wario Ware, Rayman Raving Rabbids e qualquer outro jogo genérico de dança/skate ou em cima de qualquer outra coisa que lembre a prancha do Surfista Prateado.

Jogos assim parecem que foram perfeitamente desenhados para a balance board (ou seria o contrário?), a experiência de jogo poderia alcançar

VIDEOGAME PARA TODOS (MESMO!)

Qualquer pessoa, de qualquer idade, pode e deve subir em cima da balance board, esta é justamente a proposta da Nintendo. Para provar que não há restrições nem desculpas para não entrar na brincadeira-séria, oferecemos o acessório para uma família inteira e contamos como foi a experiência de cada um deles.

MII: ANA LUIZA

A mais nova

Grupo: entre 4 a 7 anos
Idade: 6 anos
Idade Wii Fit: 20 anos

Wii Fit é muito difícil para as crianças abaixo dos 8 anos e, claro, os treinamentos de Yoga e Tonificação não são recomendados nem mesmo com um adulto por perto. Mas isso não significa que as crianças menores devem manter-se afastadas da balança. A balance board reconhece com a mesma perfeição os movimentos de qualquer criança e os minigames podem entreter e acalmar o temperamento delas. A Ana gostou principalmente de rebolar com os bambolês e correr no percurso de caminhada (mas ficou com preguiça de correr depois de descobrir o truque de chacoalhar o controle sem precisar se mover).



MII: LUCAS

O mascote

Grupo: crianças e adolescentes a partir dos 8 anos
Idade: 9 anos
Idade Wii Fit: 22 anos

As crianças e adolescentes vão adorar a nova maneira de jogar que a balance board oferece. Esse grupo é perfeito para os jogos de Equilíbrio porque entram no clima sem timidez. Dentre os minigames, Lucas, irmão da Ana, adorou andar na corda bamba, saltar grandes alturas no Ski e até arriscou algumas posições de Yoga. Sem dúvida é a faixa etária que mais demonstra empolgação.





níveis impressionantes. Equilíbrio e concentração seriam os divisores de águas entre fazer curvas perfeitas, manobras radicais ou quebrar recordes de pontuação.

Mas sejamos ousados, os recursos sensíveis da balança podem muito mais do que meramente virar para a esquerda e para a direita - vale lembrar que a balance board é mais do que um periférico do Wii, ela pode ser utilizada em combinação com o Wiimote + Nunchuk, tornando-se um controle adicional e abrindo um leque enorme de novas possibilidades.

Prova disso é que o pessoal da Bandai Namco gostou tanto de dar saltos de ski em Wii Fit que resolveu trazer o exclusivo We Ski para o console com a opção de usar a balance board. Em We Ski você controla a velocidade e as manobras com os controles do Wii, ao passo que utiliza a balança para realizar todas as curvas no gelo. A idéia é excelente, mas na prática o resultado final ficou um pouco cansativo e sem a adrenalina que esperávamos Apesar dos pesares, We Ski é prova concreta de que o novo acessório não empacou.

Aliás, está confirmado que Don King Presents: Prizefighter, o game de boxe desenvolvido pela 2KSports, será o primeiro multiplataforma a aproveitar a balance board. Infelizmente o uso não será durante o jogo principal, mas em um modo de treino. Poucos detalhes existem sobre como a prancha branca da Big N se comportará, em todo caso é sempre motivo de alegria saber que third-parties estão se interessando nas capacidades exclusivas do acessório.

GAMES QUE PODERIAM DAR CERTO

A balance board é um dos acessórios mais caros do mercado, em compensação é o melhor para o Wii - pelo menos até o Miyamoto ter outra idéia mirabolante. Wii Fit é legal, mas obviamente queremos outras fontes para aproveitar nossa aquisição. É hora, então, de especular (e sonhar!) um pouquinho.

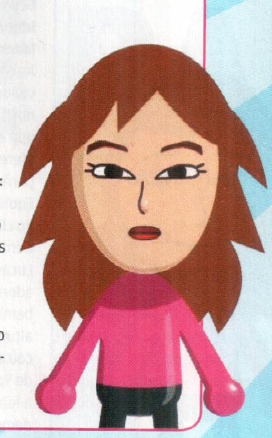
Imagine um Metal Gear Solid que aproveite os recursos da balança! O desafio seria algo como

MII: KELLI

A filha enfermeira

Grupo: mulheres no geral
Idade: 25 anos
Idade Wii Fit: 34 anos

Em Wii Fit encontramos jogos que agradam tanto o público feminino, como o masculino ou a ambos ao mesmo tempo. A Kelli adorou as ginásticas e lembrou do tempo que fazia balé, levando uma certa vantagem por isso. Mas ela também faz algumas observações importantes: deve-se usar as roupas adequadas para os treinos e é bom sempre assistir a demonstração do treinador virtual do jogo para fazer os exercícios da forma correta. No exercício de caminhada, aliás, não é aconselhável correr descalço, o melhor é usar um tênis apropriado (até porque na caminhada não se usa a balança e o percurso é longo). Para ela Wii Fit é uma alternativa bem-vinda para quem não pode ou não tem tempo de freqüentar uma academia.



MII: ROBSON

O filho que é gamer

Grupo: jogadores de todas as idades
Idade: 27 anos
Idade Wii Fit: 42 anos

Para os chamados gamers-sedentários, que jogam sempre sentados e não praticam exercícios, Wii Fit é a melhor maneira de desenferrujar o esqueleto. O Robson ficou impressionado com a animação do treinador virtual explicando os movimentos - para os padrões do Wii, ficaram bem reais. Para ele, o Wii Fit é útil para perceber o quão errado anda sua postura e as dicas que o jogo dá em formato de texto entre as cenas também são muito valiosas.





"fique em pé o máximo que puder até os vídeos acabarem, zera quem conseguir permanecer em pé até o final de todos vídeos", sem dúvida o jogo mais difícil de terminar da história. Brincadeiras à parte, há um minigame no Wii Fit em que para andar pela corda bamba é preciso simular pequenos passos, como se estivesse marchando bem suavemente sem sair do lugar. Na nova versão da obra de Hideo Kojima algo parecido poderia ser implementado em fases stealth em que é preciso passar por alguns corredores sem ser visto.

Será que eu ouvi alguém aí falar no Goomba? Pois é, que tal um novo Mario compatível com o periférico? É proibido pular na balance board, mas isso não significa que fica impossível simular pulos impulsionando o corpo para cima - e nada seria mais recompensador do que esmagar cabeças de goombas de uma maneira mais, digamos, realística do que nunca.

Lembra daquela fase no clássico jogo das Tartarugas Ninja para o Super Nintendo em que a gente "surfava" dentro dos esgotos? Cenas assim já figuraram em vários jogos do gênero beat-em up e seriam mais do que bem-vindas no Wii. Com a balance board poderíamos controlar a direção e saltar obstáculos com muito mais agilidade, além de usar simultaneamente o Wiimote para atacar os inimigos que forem aparecendo na tela.

O LADO HARDCORE DA BALANÇA

O que você espera de um jogo quando o compra? Visual? Duração? Diversão? Vamos analisar de uma vez por todas se Wii Fit é uma aquisição necessária.

Para tanto, antes de mais nada, é preciso traçar uma linha entre os motivos para um gamer casual e outro hardcore comprar o pacote. Sim, o Wii Fit é extremamente casual e voltado para toda a família, mas os jogadores mais exigentes também têm vez.

A estrutura, ainda que simplificada, possibilita uma grande tabela de registro de recordes de pontuação e vários minigames para se destravar. Alguns níveis de dificuldade também prometem chamar a atenção dos jogadores hardcore pelo desafio elevado.

Não quer mudar o sistema do Wii para o idioma espanhol? Não tem problema, consulte a tabela abaixo e converta aproximadamente!

FEETS PARA METROS

4'7" feet = 1,45m
4'9" feet = 1,50m
5'0" feet = 1,55m
5'2" feet = 1,60m
5'4" feet = 1,65m
5'5" feet = 1,70m
5'7" feet = 1,75m
5'9" feet = 1,80m
6'0" feet = 1,85m
6'2" feet = 1,90m

POUNDS PARA QUILOS

120 lbs = 54kg
130 lbs = 58kg
140 lbs = 63kg
150 lbs = 68kg
160 lbs = 72kg
170 lbs = 77kg
180 lbs = 81kg

MII: RITA

A tia

Grupo: pessoas sem tempo livre
Idade: 36 anos
Idade Wii Fit: 38 anos

Um dos principais diferenciais de um jogo casual é que você não precisa gastar horas e horas de jogo por dia. Em Wii Fit, você pode separar breves minutos para fazer alguns exercícios ou, mesmo em um dia muito corrido, apenas fazer um rápido cálculo de peso para marcar o desempenho no gráfico. Rita é professora e gostou da idéia de fazer exercícios no conforto de casa e sem a rigorosidade das academias. No mais, ela ainda pode praticar espanhol jogando Wii Fit.

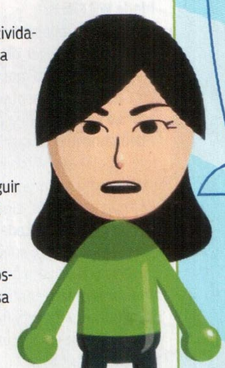


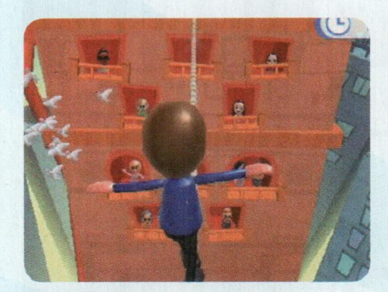
MII: KATIA

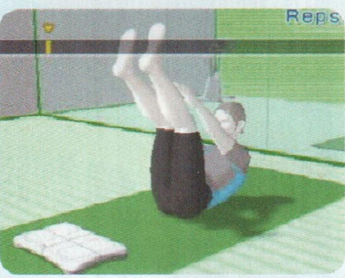
A patroa

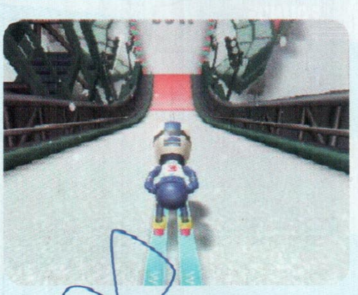
Grupo: todas as mães
Idade: 45 anos
Idade Wii Fit: 50 anos

Sua mãe alguma vez já parou todas as atividades para jogar videogame? Talvez ela seja uma mãe moderna e goste de jogar com você, mas provavelmente ela nunca, ou raramente, encosta a mão no controle. Com Wii Fit ela definitivamente não terá mais desculpa, pelo contrário, vai dar muitas risadas e se esforçar para conseguir bons desempenhos na ginástica. A Kátia achou o acessório incrível, mas não gostou quando apareceu na tela que ela tinha a "idade Wii Fit" de 50 anos. Ela gostou tanto da brincadeira que agora pensa em comprar uma balance board para finalmente se empenhar em fazer yoga diariamente.









O legal é que Wii Fit atrai tanto os seus pais que nunca jogaram videogame - olha aí uma chance de conseguir a ajuda deles para comprar o jogo -, como os típicos donos do Wii que buscam novas maneiras de interagir com um jogo ou um Nintendista que está acostumado a desafios.

Você pode entrar em programas de treinamento e registrar metas para emagrecer ou ganhar "xis" de massa corporal em determinadas semanas. Para cumprir o objetivo, é necessário praticar todos os dias e ter muito empenho. Wii Fit não é o tipo de jogo que você vai jogar por quatro ou cinco horas sem parar, é um jogo que depois das primeiras semanas você só vai ligar por alguns minutos todos os dias. Em todo caso, vai demorar um bom tempo para ter destravado tudo, feito todas as combinações de exercícios e tudo mais. Sem contar que é indispensável (diversão garantida) nas reuniões de família e outros eventos sociais.

Não tem gráficos soberbos, não tem multiplayer, não tem modo online. O foco é realmente a fantástica balance board. Para todos os efeitos, é perfeito para tirar o sedentarismo de uma forma mil vezes mais motivadora do que freqüentar uma academia. O maior problema é que se você não tem gosto por fazer exercícios físicos vai acabar se cansando e ficando só nos minigames mesmo - o que também não vai durar muito tempo.

DICAS DE PERSONAL TRAINER E CURIOSIDADES INÚTEIS

A balance board aceita até 135 Kg. Mas mesmo que você tenha apenas 55 kilos, como eu, é importante tomar algumas precauções de segurança: pular na balança é proibido, até porque os próprios minigames são cancelados se você retirar os dois pés ao mesmo tempo.

Você deve estar se perguntando como vamos simular um salto se não podemos pular. A resposta é simples: para a balança interpretar um pulo, basta esticar os joelhos abruptamente, aliviando assim o peso das pernas.

O jogo também pede que você não use tênis nem meias. Quanto ao tênis tudo bem, afinal ele pode alterar o peso do seu corpo. No entanto, no caso das meias, somos obrigados a discordar. O que acontece é que a balança é branca e, considerando que os pés da casa inteira vão subir nela, acaba inevitavelmente sujando com muita facilidade. Como as manchas são difíceis de sair, o melhor é prevenir e já estipular uma regrinha básica em que todo mundo, para subir na prancha, tem que usar meias.

Tentamos, ainda, trapacear jogando com as mãos, mas não deu muito certo. Em alguns minigames é até possível - como por exemplo no da bola que precisa ser cabeceada e da plataforma que você movimenta feito Mercure Meltdown para derrubar nos buracos. Porém mesmo nesses não dá para ter bons resultados porque o peso fica muito mais concentrado quando utilizando os pés mesmo.

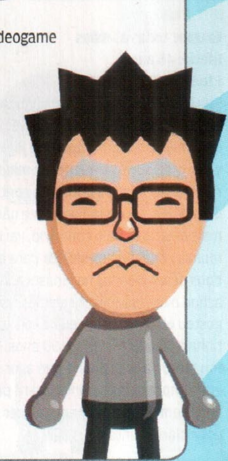
Sim, a balance board é totalmente sem fio e funciona com quatro pilhas comuns (AAA) - então prepare-se, você terá que se preocupar com nada menos que seis pilhas para jogar (sendo duas para o Wiimote, que obrigatoriamente precisa estar ligado). O melhor de ser sem fio é que sua mãe pode, por exemplo, fazer Yoga lá da cozinha! Em outros exercícios e minigames fica mais complicado, por causa da distância da imagem da TV, mas para fazer poses de Yoga é tranqüilo. Até a empregada vai querer relaxar na balance board enquanto a água no fogão não ferve... NW

MII: VALDOMIRO

O pai da casa

Grupo: pais que não jogam videogame
Idade: 56
Idade Wii Fit: 56

Se seu pai também não é acostumado a jogar videogame você precisa mostrar Wii Fit para ele, quem sabe agora o velho acredita que videogame não estraga a televisão! O que Valdomiro mais gostou de fazer no Wii Fit foi a caminhada, ele é do tipo que acorda toda a manhã junto com o sol para correr na rua; agora pode praticar também dentro de casa, observando a paisagem ensolarada do jogo e correndo no melhor ritmo.



MII: DONA MARIA

A vovó

Grupo: acima de 60 anos
Idade: 67 anos
Idade Wii Fit: 69 anos

As queridas vovós e idosos em geral também podem aproveitar os benefícios do periférico. No caso da Dona Maria, os problemas na coluna a restringiu bastante nas opções de exercícios - por outro lado isso é bom porque notamos a variação de dificuldade e complexidade de cada treino individual. A Dona Maria sentiu um pouco de receio no começo, mas se divertiu bastante com as animações do seu Mii e achou tudo uma "gracinha".





INVASÃO LEGO

Os tijolinhos já tomaram de assalto o mundo de verdade há anos e agora maquinam a dominação no universo gamer
— Por Claudio Prandoni





Não pise no pé deles! Peças de LEGO doem pacas...

A onda retrô no mundo Nintendo não se caracteriza apenas pela consolidação dos legados de diversos consoles por meio do Virtual Console ou o retorno de heróis de outrora - lembra de Speed Racer em nossa última capa?

O fenômeno engloba também elementos patentes do passado dos jogadores, como os tijolinhos de LEGO. O brinquedo dinamarquês já foi tema para alguns títulos no passado, muitos lastimáveis, mas agora desponta como forma perfeita de rememorar e representar aventuras clássicas inesquecíveis.

Conheça um pouco melhor do trio de figuras marcantes que já tem suas desventuras em bloquinhos confirmadas, conheça melhor a origem da brincadeira e especule conosco quais séries também merecem a homenagem. Vire o balde de LEGO e se delicie com as mil possibilidades. Cuidado apenas para não pisar numa pecinha!

FORÇA NOS BLOCOS

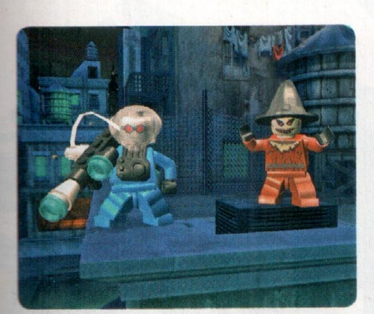
O primeiro conjunto de brinquedos LEGO licenciados foram de Guerra nas Estrelas. Kits inspirados na trilogia original saíram em 1999, acompanhando alguns do então novíssimo Episódio I - A Ameaça Fantasma.

A escrita se manteve nos dois episódios subseqüentes, sempre ladeados também por mais outras edições da antiga tríade de filmes. O sucesso propiciou o ensejo para o desenvolvimento em 2005 de LEGO Star Wars: The Vídeo Game, uma compilação dos Episódios de I a III na forma de bloquinhos feita pela Traveller's Tales. Esbanjando simplicidade e bom humor, o jogo fez sucesso o bastante para garantir no ano seguinte a tão aguardada continuação, desta vez abordando os acontecimentos dos capítulos restantes, com Luke Skywalker, Han Solo, Princesa Leia e patota.

Enfim, o inevitável aconteceu em 2007 com uma coletânea enlaçando ambos os títulos na forma de LEGO Star Wars: The Complete Saga. Mais personagens, veículos e minigames (alguns exclusivos para DS) e - opa - até a presença do professor Henry Jones Jr., conhecido em alguns círculos sociais como o arqueólogo e explorador Indiana Jones!

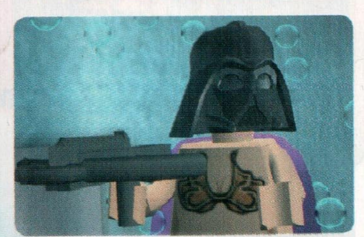
A AVENTURA ESTÁ MONTADA!

Óbvio que um dos alter-egos cinematográficos mais emblemáticos de Harrison Ford não destilaria seu charme histórico em um game à toa. A presença de Indy em Complete Saga foi apenas um prenúncio para LEGO Indiana Jones: The Original Adventures.















Monte e desmonte: heróis de bloco sempre se reconstroem

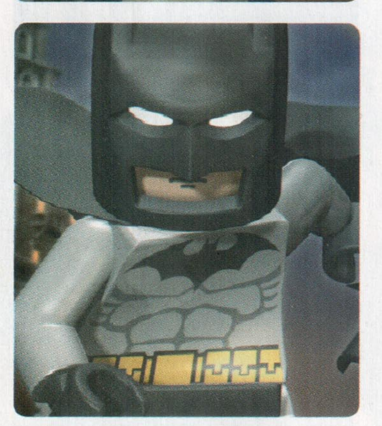




Como você já sabe – ou deve ter deduzido – o game recontará em bloquinhos coloridos as jornadas vividas pelo herói em Os Caçadores da Arca Perdida, O Templo da Perdição e A Última Cruzada. A exemplo do primo espacial de uma galáxia muito, muito distante citado há pouco, prepondera o tom cômico nas recriações e facilidade nos controles, oferecendo dezenas de personagens distintos com habilidade únicas (a exemplo de usar o chicote para se dependurar, algo inédito) e multiplayer cooperativo para até duas pessoas.

Dentre as diferenças, os ambientes agora serão mais interativos e alguns bonequinhos terão fobias, como o próprio Indy que ao ver cobras ficará paralisado durante alguns segundo. Além disso, todas as referências ao nazismo presentes nas películas foram atenuadas – os soldados, por exemplo, trajam agora apenas uniformes genéricos de cor bege, nada de suásticas ou outros símbolos.

Um detalhe curioso: apesar de elucidar apenas a trilogia inicial, LEGO Indiana Jones tem como figura jogável Mutt Williams, filho do protagonista introduzido apenas em O Reino da Caveira de Cristal, o quarto longa-metragem da franquia.



O JUSTICEIRO DE LEGO

Se até o poder do lado negro da Força ficou uma graça retratada em cotoquinhos de plástico dinamarqueses, porque não também o glorioso Cavaleiro das Trevas?

Sucedendo a linha de brinquedos e até um desenho animado em CG, este ano testemunhará em setembro a chegada às prateleiras de LEGO Batman: The Video Game. Simplesmente copie a fórmula dos jogos anteriormente citados, cole aqui e troque todos os personagens e elementos por figuras do universo do melhor detetive da DC Comics.

A responsabilidade de produção fica mais uma vez a cargo da Traveller's Tales que implementará não apenas o sistema de gancho para cruzar abismos de LEGO Indy, mas também permitirá aos bonequinhos nadarem até o fundo da água. Santas bugigangas, Batman! A tia do herói pode ter ficado de fora, mas o tradicional cinto de utilidades marcará forte presença no jogo, oferecendo itens tais quais equipamento de mergulho e até sapatos magnéticos para andar sobre superfícies metálicas.

Honrando a tradição LEGO gamer, dezenas de personagens estarão à disposição para controlar. De fato, metade da campanha single player do jogo será composta por fases exclusivas dos vilões da trama. Além de porrada a pé, LEGO Batman ostentará também seqüências sobre veículos, afinal, um game do Morcegão sem o Batmóvel não estaria completo.

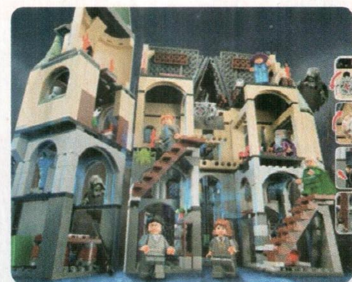
FUTURO EM BLOCOS

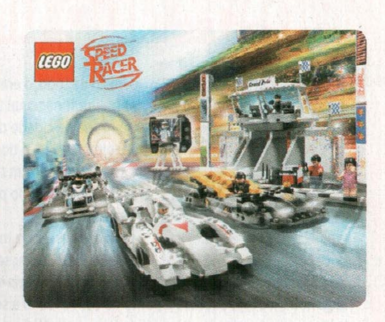
A LEGO se mostra realmente disposta a vir para ficar no universo gamer. Convenhamos, dificilmente conseguiria o apoio de marcas mais carismáticas, marcantes e emblemáticas do que as três expostas. Ainda assim, sedentos e chatos como somos, queremos mais, muito mais. E o nós vamos ter isso, uma vez que o designer Jonathan Smith, da Traveller's Tales confirmou que a companhia desenvolverá mais títulos com a marca num futuro não muito, muito distante.

Após um brainstorm com a galera da redação, fizemos uma breve lista com alguns dos heróis e vilões os quais mais gostaríamos de ver em versão tijolinho colorido.











LEGO HOMEM ARANHA

Quem não gosta do amigão da vizinhança? Poxa, o guri escarlate é tão popular que, veja só, até a própria LEGO já lançou uma linha de brinquedos inspirada nele – mais exatamente, no filme Homem-Aranha 2.

Com o aperfeiçoamento do esquema de grappling em LEGO Indy e LEGO Batman, nada mais natural que em breve vejamos Spidey saltando de prédio em prédio em uma Nova Iorque formada de tijolinhos mil. Sem contar que personagens bacanas para controlar e boas histórias não faltam no universo do herói da Marvel. O que estão esperando?

LEGO SPEED RACER

Eu sei, eu sei. O Wii já tem o ótimo game do piloto do Mach 5, destrinchando e analisado na NW anterior, mas óbvio que os brinquedos têm charme o bastante para sustentar uma edição própria. Tal qual Homem-Aranha, já existe de verdade, o que facilitaria imensamente a versão digital.

Além disso, a adaptação ao novo mundo permitiria incluir opções de personalização às carangas da série e conferiria um aspecto especial e inusitado aos habituais acidentes em pistas, mostrando pecinhas voando para todo lado. Go, LEGO, Go!

LEGO HARRY POTTER

Estou começando a ficar chato e a me repetir: este aqui também já existe como brinquedo real. Além do mais, contemple comigo o quanto o garoto que sobreviveu versão LEGO se beneficiaria do salto digital, já que possibilitaria aos bonequinhos efetivamente lançarem magias.

Não só isso, representaria também outra oportunidade de implementarem o uso do Wiimote como varinha mágica – idéia genial não muito bem executada em Harry Potter and the Order of the Phoenix. Wingardium Legoviosa?

LEGO SENHOR DOS ANÉIS

Uma saga épica e fictícia em três capítulos que até hoje arrebanha fãs e histórias paralelas que expandem a saga. A descrição cairia muito bem em Guerra nas Estrelas, mas essa série já tem versão LEGO. Passemos à próxima da lista.

Ilustrar a jornada pela destruição do Um Anel encaixaria perfeitamente à temática e episódios memoráveis não faltariam para serem recontados de forma engraçadinha. Claro, personagens também jamais ficariam em falta – se bobear seria o game LEGO com maior quantidade de bonecos. E outra: ainda permitiria explorar um ambiente medieval, algo até então não tentado em games licenciados e pessimamente realizado em jogos inspirados na linha Cavaleiros do brinquedo.

LEGO EXTERMINADOR DO FUTURO

Por favor, Traveller's Tales! Ou LEGO! Ou James Cameron! Ou seja lá quem eu precisar pedir para que isto se torne realidade. Bonequinhos robôs do futuro explodindo uns aos outros até sobrarem apenas pininhos de um encaixe? Conte comigo!

O tom sério da trilogia de ação seria a chance perfeita de criar animações hilárias e a iminente chegada de um quarto episódio seria a desculpa perfeita para lançar o game – e até quem sabe os brinquedos. Além disso, há a eterna promessa do governador da Califórnia, digo, fortão Arnold Schwarzenegger: "I'll be back!". Por que não como LEGO?

LEGO X-MEN

Histórias rocambolescas? Personagens carismático mil? A franquia X-Men tem tudo isso em abundância e as habilidades mutantes garantiriam frescor ao já quase batido, ainda que divertido, sistema dos games recentes de LEGO.

Se ficar difícil demais escolher quais arcos das HQs representar, dá sempre para apelar à trilogia de filmes. O importante apenas é vermos o pequeno Wolverine com suas garrinhas de plástico, punk!

LEGO HULK

O gigante esmeralda não é lá dos figuras mais populares e suas últimas aventuras gamers beiram o status de deplorável. Mas só de pensar na oportunidade de esmagar cidades inteiras feitas de LEGO já deixa nossos dedões e instintos destruidores atiçados. Já pensou se colocam um editor para construir prédios iguaizinhos aos que você fazia na infância? LEGO Hulk esmaga!



Pode acelerar: se bater, é só montar de novo!



MONTANDO UMA HISTÓRIA



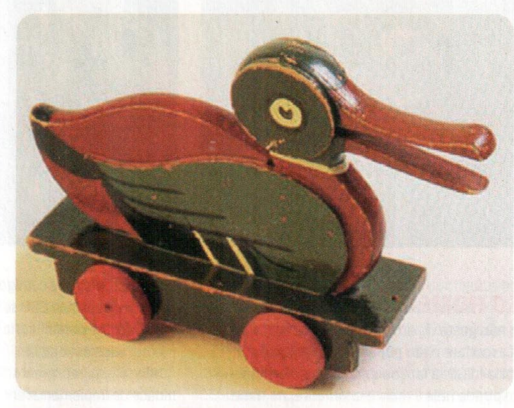
No início de tudo, o embrião do que viria ser a gigante multinacional LEGO era apenas uma carpintaria da cidade de Billund, na Dinamarca. Por volta de 1920, o dono Ole Kirk Christiansen foi acometido por um terrível incêndio no depósito, ocasionado pela sapecagem de dois de seus filhos.

Com a escassez de matéria-prima, o artesão mudou o foco de seu serviço. Em vez de móveis, passou a criar móveis em miniatura, idéia que angariou modesto sucesso a ponto de convencê-lo a se enveredar no ramo dos brinquedos. Apesar da alta qualidade de suas obras em madeira, a depressão econômica vivida pelo mercado europeu após a Primeira Guerra Mundial privou Ole de êxito mais contundente.

Ainda assim a empresa foi crescendo, adotando em 1934 a alcunha LEGO, junção das palavras dinamarquesas da expressão leg godt, que significa "brinque bem". Os tradicionais bloquinhos surgiram apenas perto de 1950 como uma versão melhorada dos tijolinhos da fabricante britânica Kiddicraft - de quem a LEGO comprou as propriedades intelectuais sobre a idéia.

A partir daí veio um enorme e avassalador crescimento da empresa, que obteve grande sucesso. Quase como um sinal da divina providência, outro incêndio afetou um dos estoques da empresa em 1960 - justamente o que tinha brinquedos de madeira. Daí em diante a LEGO dedicou-se apenas aos blocos de plástico.

As décadas de 70 e 80 presenciaram a expansão da companhia pelo mundo - até o Brasil teve uma fábrica estabelecida (e infelizmente já fechada) na Zona Franca de Manaus em 1984. O decênio seguinte contemplou o aumento de linhas, incluindo a Technic, mais complexa e com articulações mecânicas, e os primeiros kits licenciados, de Guerra nas Estrelas.



Nos anos 2000, a LEGO continua criando versões de marcas famosas e expandido o leque de ofertas. Provas disso são a linha Quatro, tijolos gigantes para crianças de um a três anos, e forte presença no mundo dos videogames, com os jogos licenciados e a iminente chegada do MMO LEGO Universe para PC.

Um bloco LEGO por dentro, que sexy!

SOBERANIA PORTÁTIL

Relembre as principais razões para a preponderância da Nintendo nos aparelhos de bolso

— Por Alexei Barros



Enquanto nos consoles a Nintendo viu a primazia abalada pela ascensão do PlayStation e PlayStation 2, que superaram Nintendo 64 e GameCube, nos portáteis a história foi totalmente diferente. Líder ontem, hoje e sempre.

Game Boy Advance e Nintendo DS apenas deram continuidade ao portento inconteste nesse ramo iniciado pelos antológicos Game & Watch e os aclamados Game Boy e Game Boy Color.

Em menos de uma década, os dois já têm os seus lugares cravados na história dos jogos eletrônicos. E como um é inerente ao outro (a retrocompatibilidade do DS evidencia), falaremos de ambos de uma vez.

HISTÓRIA

Passou há muito o tempo em que os jogos do GB eram compostos por aglutinações de pixels passeando por cenários em preto e branco. No GBA os games atingiram maturação que só era factível em plataformas caseiras. Em outras palavras, víamos nas palmas das mãos títulos com qualidade de Super Nintendo.

Com o DS, o grau de sofisticação foi elevado a um novo patamar, graças aos recursos do microfone e tela de toque que fizeram dele mais do que um videogame, praticamente um aparelho multifuncional.

Falar do GBA e DS é empregar a palavra sucesso a todo momento. Recorde as trajetórias dos dois gloriosos portáteis - a do DS tende a se estender por muitos anos ainda.



1996

O primeiro vestígio do GBA. As revistas Total! e Game Informer noticiaram sobre o novo Game Boy, então sob a alcunha Project Atlantis. Prometia-se o lançamento para 1997. De fato, o Game Boy Color viria um ano depois, todavia, na descrição técnica do aparelho, constava o processador 32-bit RISC, que vai mais ao encontro do hardware do GBA.

2000

"Qualquer lugar, qualquer hora, com qualquer um", dizia o slogan na revelação do Game Boy Advance na mesma Space World que apregoou o GameCube. Retrocompatível com a família Game Boy, possui dois botões a mais (L e R) que os antecessores. Mario Kart Advance (Mario Kart: Super Circuit nos EUA) foi exibido durante o evento.

2001

No dia 21 de março a Nintendo lança o GBA no Japão. Estados Unidos receberam o portátil em 11 de junho, ao passo que Europa e Austrália foram agraciados em 22 do mesmo mês. A Gradiente distribui o aparelho no Brasil.

Nos EUA, 16 títulos debutaram no dia do advento:

- Army Men Advance
- Castlevania: Circle of the Moon
- ChuChu Rocket!
- F-Zero: Maximum Velocity
- Fire Pro Wrestling
- GT Advance Championship Racing
- Iridion 3D
- Konami Krazy Racers
- Namco Museum
- Pinobee: Wings of Adventure
- Pitfall: The Mayan Adventure
- Rayman Advance
- Ready 2 Rumble Boxing: Round 2
- Super Dodge Ball Advance
- Super Mario Advance
- Tony Hawk's Pro Skater 2

2002

Com o fim da Space World, toda a atenção ficou voltada para a E3. Doom II, Egg Mania, Super Monkey Ball Jr., Kirby: Nightmare in Dreamland, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Score Attack, Reign of Fire e BattleBots foram preconizados para o GBA. Na mesma feira foi mostrada a conexão entre o portátil e o GameCube com Zelda: The Wind Waker.

2003

Nintendo lança a edição revisada do GBA, o Game Boy Advance SP (sigla para Special Player) no Japão no dia 14 de fevereiro, seguido por 23 de março nos EUA e 28 do mesmo mês na Europa. Agora o portátil é no formato concha, no design que seria empregado no DS, permitindo fechá-lo para proteger a tela de riscos e poeira. Em novembro, a Nintendo diz que fará um novo aparelho em 2004 e não se trata do sucessor do GameCube e nem do GBA. Rumores sugerem o codinome Nitro.









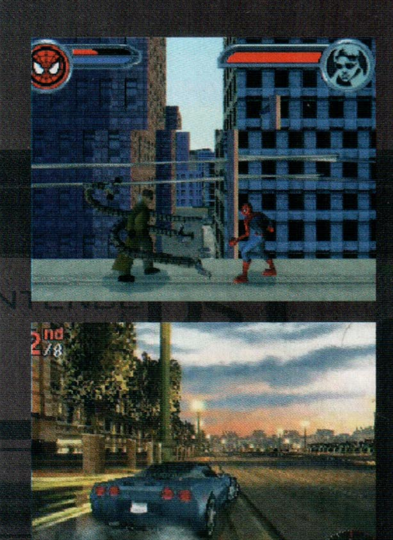


Duas telas e formato dobrável: Cuidado para não prensar os dedos!

GAME BOY ADVANCE

Processador	CPU: 32-bit ARM7TDMI, 16.8 MHz Co-processador: 8-bit Z80 CISC, 8.4MHz
Vídeo	Resolução máxima: 240 x 160 Paleta de cores: 32.768
Som	Mono para alto-falantes, estéreo para fones de ouvido
Memória RAM	32KB WRAM, 96KB VRAM, 256KB WRAM
Quantidade de aparelhos vendidos no mundo	79 milhões (GBA, GBA SP e GBA Micro)
Cinco jogos mais vendidos	**Pokémon Ruby & Sapphire** - 15,40 milhões **Pokémon FireRed & LeafGreen** - 10,49 milhões **Pokémon Emerald - 6,34** milhões **Super Mario Advance** - 5,49 milhões **Super Mario Advance 2** - 5,46 milhões

Gráficos + bonitos, jogabilidade ainda mais apurada



2004
Em janeiro, a Big N revela o nome do tal console: Nintendo DS (Dual Screen). Na E3 é finalmente apresentado: portátil inspirado no design do Game & Watch, de tela dupla, sendo uma delas sensível ao toque, além do microfone. Chega primeiro aos EUA em 21 de novembro com uma demo de Metroid Prime Hunters. No Brasil, o aparelho é exposto ao público no estande da Nintendo no mesmo dia de lançamento no evento EGS 2004, em São Paulo. Em dois de dezembro é a vez dos japoneses poderem comprar o DS.

Nos Estados Unidos, seis jogos aportaram nas prateleiras na estréia:

- Asphalt Urban GT
- Feel the Magic: XY/XX
- Madden NFL 2005
- Spider-Man 2
- Super Mario 64 DS
- The Urbz: Sims in the City

2005
Em 24 de fevereiro e 11 de março, o DS aparece na Austrália e na Europa, respectivamente. Na E3 a Nintendo revela uma nova versão do Game Boy Micro, que descarta a retrocompatibilidade em favor do tamanho diminuto. Nos dias 13 e 19 de setembro, o aparelho aterrissa no Japão e EUA, enquanto que em três e quatro de novembro é lançado na Europa e Austrália.

2006
Em janeiro, a Nintendo anuncia uma versão mais leve e compacta do portátil de duas telas: o DS Lite. Já no dia dois de março surge no Japão; primeiro de junho na Austrália; 11 de junho nos EUA e 23 de junho na Europa. Em três de agosto é lançado Rhythm Tengoku, último da Nintendo para GBA.

2007
A quantidade assombrosa de lançamentos de peso faz aumentar ainda mais as vendas do DS, enquanto o GBA dá os últimos suspiros.

2008
Quem disse que o GBA morreu? Até o fechamento dessa edição o lançamento mais recente foi fevereiro: Samurai Deeper Kyo, jogo de luta 2D baseado no mangá. Enquanto isso o DS ainda mostra que persistirá por muitos anos...

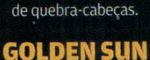


FRANQUIAS NOVAS DA NINTENDO

GBA

DRILL DOZER

Digno de menção por três motivos. Primeiro porque é um projeto não-Pokémon do estúdio Game Freak. Segundo, a protagonista Jill, que comanda o Drill Dozer, fez uma aparição como Assist Trophy em Super Smash Bros. Brawl. E, por último, é um ótimo game de plataforma 2D repleto de quebra-cabeças.

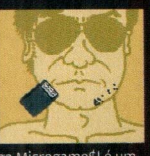


GOLDEN SUN

Golden Sun e Golden Sun: The Lost Age são duas jóias gamísticas da Camelot Software Planning, de Mario Golf e Mario Tennis. Dois RPGs à moda antiga emoldurados pelas músicas de Motoi Sakuraba, sintetizam características do gênero no 16-bits, como encontros aleatórios, exploração de dungeons e puzzles.



WARIOWARE



Toda a demência vista posteriormente no DS, GameCube e Wii começou no GBA. Uma sucessão frenética de microgames de cerca de cinco segundos, WarioWare, Inc.: Mega Microgame$! é um dos jogos mais criativos do GBA. WarioWare: Twisted! causava torcicolo pois lhe obrigava a girar o portátil em posições desconfortáveis.

DS

BRAIN AGE

Uma das séries que abriu as portas do Nintendo DS para gamers casuais. Testes de matemática, raciocínio lógico, gráficos e porcentagens medem a sua idade mental. Projeto em colaboração com o neurocientista Ryuta Kawashima (o sorridente médico poligonal de óculos que você tanto vê na Nintendo World), rendeu uma continuação.

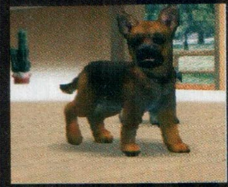
ELECTROPLANKTON

Invenção do artista multimídia Toshio Iwai, é um jogo experimental sem limitador de tempo, pontuação ou qualquer outra convenção que se encontra normalmente em um game. É mover o plankton em um ambiente aquático para tecer uma música. Inspirou um cenário em Super Smash Bros. Brawl.



NINTENDOGS

O conceito do Tamagotchi levado ao mundo dos cães. Tela táctil e microfone são usados para acariciar o seu canino de Nintendogs, disponível nas versões Labrador, Chihuahua, Dachshund e Dalmatian. Pode não ser tida como a melhor franquia entre os hardcore, mas é sucesso absoluto do DS.



OS ACESSÓRIOS

GBA

INFRA RED ADAPTER LINK ADAPTER (CYBERDRIVE ZOIDS)

Vem somente com Cyberdrive Zoids e permite controlar os Zoids por meio de comunicação infravermelha.

GAME LINK CABLE

O maior pesadelo do multiplayer, limitando a distância entre as pessoas durante a jogatina. Disponível nas versões Game Boy Advance (compatível com GBA e GBA SP) e Game Boy Micro.





GBA CLEANER

Cartucho que limpa os conectores da entrada do seu portátil.

NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE CABLE

Conecta o GBA no GameCube e, em alguns casos, como Final Fantasy: Crystal Chronicles, utiliza-se o portátil como controle. O GB Micro não dispõe da possibilidade de ser ligado ao Cubo.

WIRELESS ADAPTER

Convenhamos, um acessório que deveria ter sido lançado muito antes e não em 2004 nos games Pokémon FireRed e LeafGreen. Também é vendido separadamente. O Wireless Adapter permite conectar dois GBAs sem fios, espaçando jogadores em até cerca de três metros. Existem versões para GBA e GB Micro.

DS

RUMBLE PAK

Periférico que se conecta na entrada de GBA para vibrar o DS. Vem com Metroid Prime Pinball e pode ser comprado à parte. Depois que a Nintendo lançou o DS Lite, há uma nova versão, cerca de um centímetro menor de comprimento.

PADDLE CONTROLLER (ARKANOID DS)

Adendo que se encaixa na porta do GBA e recria o controle do Arcade Arkanoid. Um cilindro que pode ser girado nos sentidos horário e anti-horário para mover a barra Vaus a fim de rebater a bola e quebrar blocos.



HEADSET (POKÉMON DIAMOND & PEARL)



Vem nas versões Diamond e Pearl de Pokémon para conversação no jogo. Também dá para utilizá-lo nos títulos que façam proveito do microfone do DS.

DS CAMERA (OTONA NO DS KAO TRAINING)

Incluso no software de ginástica facial japonês Facening de Hyojo Yutaka ni Insho Up: Otona no DS Kao Training. Encaixe a câmera na entrada de GBA e deixe o DS na vertical, permitindo acompanhar os movimentos indicados na tela da esquerda, enquanto você olha as suas caretas na direita.

SLIDE CONTROLLER (SLIDE ADVENTURE: MAG KID)

Acessório que acompanha Slide Adventure Mag Kid, exclusivo do Japão. Espécie de suporte que se liga na porta do GBA, utiliza uma tecnologia similar aos mouses ópticos de PC, emitindo um feixe vermelho na parte inferior do aparelho para reconhecer os movimentos em uma superfície plana, pois você desliza o portátil com o intuito de mexer o ímã no jogo.

NINTENDO DS DIGITAL TV TUNER

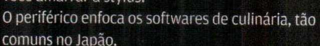


O TV Tuner da Nintendo sintoniza canais nas proporções 16:9 e 4:3 do padrão 1seg, tecnologia de transmissão digital para portáteis usada no Japão e no Brasil. Por enquanto, somente no país nipônico.

NINTENDO DS MAGNETIC STAND



Suporte magnético para o DS. Conectado na entrada de GBA, permite manter o portátil em superfícies metálicas, como uma geladeira, e traz uma corda para você amarrar a stylus.



O periférico enfoca os softwares de culinária, tão comuns no Japão.

NINTENDO MP3 PLAYER

As músicas são tocadas em um cartão SD conectado ao cartucho de GBA. A vantagem é que o acessório possui uma saída de fone, permitindo escutar as faixas com o portátil no modo sleep. É compatível com GBA e GBA SP.

OPERA WEB BROWSER + MEMORY EXPASION PACK

Versão específica do navegador Opera para o DS que aproveita as duas telas para melhor visualização. Inclui um pacote de expansão de memória de 8 MB de RAM.





NINTENDO WI-FI USB CONNECTOR

Item essencial para quem quer acessar a Internet e não possui roteador sem fio. Basta ligar na entrada USB do seu PC para criar um hotspot, que também funciona com o Wii. Permite conectar até cinco portáteis à rede mundial.

GUITAR GRIP (GUITAR HERO)

Faz o papel da guitarra de plástico em Guitar Hero: On Tour. Encaixa-se o Guitar Grip na porta de GBA. O DS fica na vertical, com a mão esquerda seguindo o ritmo com quatro botões e a direita com as palhetadas na tela de toque.



NINTENDO DS

Processador	CPU: ARM946E-S, 67 MHz Co-processador: ARM7TDMI, 33 MHz
Vídeo	Resolução máxima: 256 x 192 Paleta de cores: 260.000
Som	Mono para alto-falantes, estéreo para fones de ouvido
Memória RAM	32KB WRAM, 96KB VRAM, 256KB WRAM
Quantidade de aparelhos vendidos no mundo	79 milhões (GBA, GBA SP e GBA Micro)
Cinco jogos mais vendidos	**Pokémon Ruby & Sapphire** - 15,40 milhões **Pokémon FireRed & LeafGreen** - 10,49 milhões **Pokémon Emerald - 6,34** milhões **Super Mario Advance** - 5,49 milhões **Super Mario Advance 2** - 5,46 milhões

JOGOS JAPONESES

GBA

CUSTOM ROBO GX



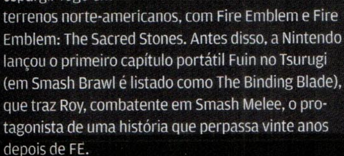
Você pode ter conhecido pelas versões de GameCube e DS, no entanto os combates robóticos tiveram início bem antes, com dois jogos para Nintendo 64 no Japão. Custom Robo GX foi o único totalmente bidimensional da série, com o objetivo de coletar novas partes para a armadura, à medida que se defronta e derrota robôs adversários com bombas e disparos.

F-ZERO CLIMAX



Difícil compreender por que as corridas alucinadamente frenéticas de F-Zero Climax não percorreram o ocidente. Posterior aos lançamentos de Maximum Velocity e GP Legend, trazia como chamariz um editor de pistas, opção que os antecessores chegaram a usufruir, só que por meio de add-ons e expansões. Os circuitos criados podiam ser compartilhados com o cabo Link.

FIRE EMBLEM: FUIN NO TSURUGI



Foi no GBA que a saga passou a espargir fogo em terrenos norte-americanos, com Fire Emblem e Fire Emblem: The Sacred Stones. Antes disso, a Nintendo lançou o primeiro capítulo portátil Fuin no Tsurugi (em Smash Brawl é listado como The Binding Blade), que traz Roy, combatente em Smash Melee, o protagonista de uma história que perpassa vinte anos depois de FE.

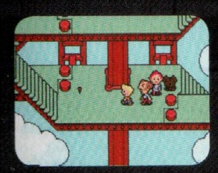
MAGICAL VACATION





O primeiro fruto do estúdio Brownie Brown, instituído pelo ex-Square Enix Shin'ichi Kameoka, Magical Vacation é um RPG por turnos de grande complexidade em decorrência da utilização de 16 elementos mágicos, cada um com vantagem e fraqueza em relação ao outro. A despeito da ausência no ocidente, a seqüência Magical Starsign do DS foi lançada por aqui.

MOTHER 3



Mother 3 tornou-se realidade em 2006, mas foi delineado em 1996. Nessa década, migrou do Nintendo 64 para o fracassado add-on 64DD até ser cancelado em 2000. Três anos depois, o designer Shigesato Itoi retomou o projeto para o GBA em um comercial japonês de Mother 1+2 (somente o segundo apareceu no ocidente, para SNES como Earthbound). Feito em parceria da HAL Laboratory com a Brownie Brown, é um RPG que traz como personagem principal o garoto Lucas, o qual compareceu à luta de Super Smash Bros. Brawl.

RHYTHM TENGOKU



Último título da Nintendo para GBA, é um viciante jogo em que se acompanha o ritmo para realizar bizarrices, como depilação de uma cebola. Com o suporte da Nintendo, a SEGA levou o game para os Arcades, também apenas no Japão, com multiplayer para duas pessoas.

DS

DAIGASSO! BAND BROTHERS



A melhor definição para Daigasso! Band Brothers: o Rock Band da Nintendo para DS. Como no mega sucesso da Harmonix, você toca cada instrumento independentemente ou canta no microfone, seja sozinho ou com outras pessoas (em até oito indivíduos). O acompanhamento é feito utilizando todos os botões do portátil (menos Start e Select). Hits de jogos da Nintendo, J-Pop, música erudita, temas de animes e tokusatsus no repertório. Cansou delas? O cartucho de expansão Daigasso! Band Brothers Tsuika Kyoku Cartridge (conecta-se na entrada de GBA ao mesmo tempo do jogo principal) traz 31 faixas novas. Enjoou? O site da Nintendo disponibiliza PDFs para você criar manualmente novas músicas no editor do jogo. Terminou tudo? Quando o microfone capta uma melodia, o game é capaz de convertê-la em notas. A durabilidade é praticamente perene. A personagem Barbara the Bat fez uma ponta em Brawl como Assist Trophy. Jam with the Band seria o nome da versão ocidental que nunca se efetivou.

GAME & WATCH COLLECTION

Brinde exclusivo do serviço Club Nintendo japonês, é uma coletânea com três jogos do Game & Watch: Green House, Oil Panic e Donkey Kong em suas versões originais.

JUMP SUPER STARS / JUMP ULTIMATE STARS



E você achava que Battle Stadium D.O.N. era histórico por agrupar três animes (Dragon Ball, One Piece e Naruto)... Adicione Bleach, Death Note, Dr. Slump, Hunter X Hunter, Slam Dunk, Yu-Gi-Oh!, YuYu Hakusho e outros com a mesma fórmula similar à Super Smash Bros. O resultado: o histórico Jump Super Stars. A seqüência expandiu o crossover populoso, reunindo além de todos os mencionados, Captain Tsubasa e até mesmo Cavaleiros do Zodíaco.

PROJECT HACKER: KAKUSEI

Imagine a visão em primeira pessoa da exploração de Ace Attorney e, em vez dos advogados, hackers de computador. Project Hacker Kakusei é um adventure aponte e clique recheado de puzzles, sendo necessário reparar aplicativos e burlar senhas de acesso. Análise e reflexão dos quebra-cabeças, sem falar que você deve correr contra o tempo.

OSU! TATAKAE! OUENDAN! / MOERO! NEKKETSU RHYTHM DAMASHII OSU! TATAKAE! OUENDAN 2

Decerto Osu! Tatakae! Ouendan! foi localizado nos EUA como Elite Beat Agents, mas a versão japonesa é tão díspar no repertório que é um jogo distinto. L'Arc-en-Ciel, Asian Kung-Fu Generation e Morning Musume não estão em EBA, que, por sua vez, tem Stray Cats, Deep Purple e The Rolling Stones. A continuação, do nome gigantesco que lê acima e mantém a essência do toque nos círculos segundo o ritmo, ainda não recebeu um correspondente ocidental.



EPISÓDIOS CURIOSOS

RARA PERSISTÊNCIA

Uma infinidade de produtoras possui grande familiaridade com a Nintendo, mas nenhuma foi tão marcante como a britânica Rare, second-party no encerramento do SNES e durante todo o período Nintendo 64. Mesmo após a aquisição pela Microsoft em 2002, a empresa não se desvencilhou das raízes nintendistas. Graças à THQ, a Rare continua comparecendo nos portáteis da Nintendo. Primeiro foi Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge (2003), que se passa no ínterim entre as duas aventuras do 64, seguido por Sabre Wulf (2004), nova expedição do explorador Sabreman, e pelo puzzle It's Mr. Pants (2004), originalmente Donkey Kong Coconut Crackers.

A mudança de personagem da Big N pelo da Rare também aconteceu com Diddy Kong Pilot, que virou Banjo-Pilot (2005). Nesses três anos a própria Nintendo publicou a trilogia Donkey Kong Country para GBA, o que se repetiu na adaptação com extras de Diddy Kong Racing (N64) do DS. Para completar, o portátil receberá Viva Piñata: Pocket Paradise, versão da franquia que nasceu no Xbox 360 e será lançada novamente pela THQ.



ADVOCACIA REVIVIDA

O adventure jurista da Capcom Ace Attorney ganhou um novo significado no DS. A série, que antes havia testemunhado apenas nos tribunais japoneses no GBA, com Gyakuten Saiban 1, 2 e 3, foi alocada para o portátil de duas telas como Phoenix Wright: Ace Attorney, PW: AC – Justice for All e PW: AC – Trials and Tribulations, agora também no ocidente, aproveitando a tela de toque e o microfone para esclarecimento das histórias. "Hold it!", "Take that!" e "Objection!" podem ser proferidos por você para a verdade vir à tona.

O primeiro jogo ainda foi soberbamente complementado com um extenso caso exclusivo no DS, Rise from the Ashes, em que a investigação é realizada com novos elementos, como a possibilidade de rotacionar itens, Luminol para desvendar marcas de sangue e pó de alumínio para destacar impressões digitais. Nuanças que voltaram em Apollo Justice: Ace Attorney, o pioneiro feito diretamente para DS.

ORÁCULO DOS ELFOS

Incumbida para a confecção de Zelda, a desenvolvedora Flagship, criada por Yoshiki Okamoto, atualmente na liderança da Game Republic, desenvolveu os episódios Oracle of Ages, Oracle of Seasons para Game



Boy Color. O GBA tornou-se o maior beneficiado: a adaptação de A Link to the Past, o multiplayer Four Swords, e o melhor de todos, The Minish Cap, uma aventura inédita. É de se prantear que a softhouse não fez um Zelda para DS, uma vez que a Capcom a dissolveu em junho de 2007. A Flagship também tomou conta de outra franquia da Nintendo, Kirby, gerando Kirby & the Amazing Mirror (GBA) e Kirby: Squeak Squad (DS).

GUARDADO A SETE CHAVES

Kingdom Hearts nasceu e é ligada ao PlayStation 2. Porém, o GBA foi alvo de um episódio decisivo na série, Chain of Memories, que concatena as tramas de KH e KHII. Jogá-lo para compreender o universo de Tetsuya Nomura em sua inteireza é fundamental, como comprova o remake do jogo portátil presente em KH II Final Mix+ do PS2 exclusivo do Japão. Não acabou ainda. O DS terá o capítulo 358/2 Days, que se passa no entremeio de CoM e KH II.



DOMINAÇÃO GLOBAL

A Square Enix é uma das produtoras mais afamadas no ocidente, isso que muitos RPGs nem foram traduzidos para o inglês. Felizmente o DS tem servido de refúgio para adaptações e remakes de jogos que antes eram somente japoneses. Final Fantasy III, originalmente do Famicom, foi refeito em 3D e Front Mission, do Super Famicom, RPG estratégico recebeu a releitura Front Mission 1st. A consagração se dará com Dragon Quest V e VI, ambos do Super Famicom, que finalmente emanarão nos EUA.

RETORNO DE UM GIGANTE

Ainda sobre Square Enix, Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars havia sido o último jogo da produtora, então Squaresoft, ainda antes da agregação com a Enix, para um console Nintendo, o SNES, em 1996 nos EUA. No Japão, o Super Famicom recebeu Rudra no Hihou e, o derradeiro, Treasure Hunter G, no mesmo ano. Passaram seis anos de sofrimento sem a gigante dos RPGs até que Chocobo Land: A Game of Dice veio em 2002 para o GBA, restaurando a aliança entre as duas empresas que perdura até hoje.



ENTRE METROIDS E VAMPIROS

Estimulado pela fórmula de Super Metroid, Koji Igarashi levou à série Castlevania a jogabilidade não-linear, que exige a exploração para o acesso de novas áreas, no episódio Symphony of the Night. Enquanto nos consoles Igarashi enveredava por emporcalhadas iterações 3D, nos portáteis ocorria o inverso, com versões bidimensionais honradas. Sucederam três capítulos para GBA, Circle of the Moon, Harmony of Dissonance e Aria of Sorrow, e outros três para DS, Dawn of Sorrow, Portrait of Ruin e Order of Ecclesia. O êxito certamente motivou a Nintendo a regressar com a série Metroid, lançando em 2002, além de Metroid Prime para GameCube, Metroid Fusion, e, dois anos depois, o remake do original do NES, Metroid Zero Mission.



FOGUETE VIRA-CASACA

O retrô da edição 109 comentou sobre sete títulos desenvolvidos pela SEGA do Master System que foram adaptados por outras produtoras para NES. Contudo, o primeiro para uma plataforma Nintendo após o abandono da fabricação de consoles da empresa é o puzzle ChuChu Rocket! para GBA de 2001. Representou a centelha para o desenvolvimento da trilogia Sonic Advance para GBA e da série Sonic Rush para DS.

COOPERAÇÃO METEÓRICA

Em termos de puzzles, se o PSP tem Lumines, o DS possui Meteos. Os dois de Tetsuya Mizuguchi, ambos da Q Entertainment. Só que o quebra-cabeça do portátil da Nintendo conta com a colaboração de Masahiro Sakurai, a mente por trás de Kirby e Super Smash Bros., no período em que já havia saído da Nintendo.

DE VAMPIRO A CAVALEIRO LUNAR



Investida de Hideo Kojima no GBA, os dois primeiros Boktai, com cartuchos que possuem sensor de luz solar, foram deveras injustiçados pelas parcas vendas de Boktai: The Sun is in Your Hand e Boktai 2: Solar Boy Django. Por isso, Boktai 3: Sabata's Counterattack acabou ficando somente no Japão. Na tentativa de fazer esse lado do mundo apreciar os vampirescos jogos de aventura, a Konami alterou o nome para Lunar Knights, que é continuação da mesma franquia, para DS.





Tamanho não é documento para o telefone celular. Os games estão, cada vez mais, quebrando barreiras de visual e técnica, prova disso são os novos jogos abaixo. Pegue o vácuo do filme e saia na frente com Speed Racer na telinha do celular, prepare-se para os Jogos Olímpicos de Beijing 2008 no jogo oficial ou ainda encare os melhores puzzles em Block Breaker Deluxe. O importante é se divertir.

BEIJING 2008 – O GAME OFICIAL DOS JOGOS OLÍMPICOS

Busque o ouro no Beijing 2008 Olympic Games! Compita em 4 eventos olímpicos oficiais: 100m Rasos, Arremesso de MArtelo, 200m Nado Livre e Tênis de Mesa. Bata recordes e conquiste seu lugar no pódium. 32 países são representados no jogo oficial das Olimpíadas 2008.

Produtora: Tectoy



BLOCK BREAKER DELUXE 2

Esqueça tudo que você já ouviu sobre jogos de destruir blocos. Ao jogar Block Breaker Deluxe 2 no seu celular, você redescobrirá a diversão que há neste grande game, pela primeira vez totalmente atualizado. Block Breaker Deluxe 2 não apenas apresenta visuais e animações nunca vistas antes em um jogo de puzzle, mas ainda é o único game do gênero tão vibrante e colorido.



Produtora: Gameloft

Destaque

SPEED RACER

Produtora: Glu Mobile

Baseado na serie animada japonesa e no filme de mesmo nome, Speed Racer é um jogo de corrida como você nunca viu! O visual futurista e 3D soma-se a uma velocidade digna de Speed Racer. Pilote o Mach 5, ou o inédito Mach 6 do filme, e seja o mais veloz para se consagrar campeão no Grand Prix.



Top 5 Downloads do Mês



1. Speed Racer
2. Street Figther II
3. Need for Speed Pro Street
4. Duro de Matar 4.0
5. Sonic, The Hedgehog Part II

Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie uma mensagem de texto com a palavra IDEIAS para o número 250. Se preferir, acesse o site www.claroideias.com.br

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.



6627 WII BATTERY PACK



6671 VOLANTE WII RACER



6616 CASE PARA CONTROLES WII



6621 GRIP DE MÃO PARA CONTROLE WII



6610 KIT SPORTS WII CONTROLLER



6611 VOLANTE WII CONTROLLER





602 TELA 7" PORTÁTIL PARA WII



6624 TRAVEL BAG PARA WII



6614 BASE PARA WII COM CARREGADOR PARA CONTROLE



6618 LUVA PARA PARA WII CONTROLLER



6625 KIT START PARA WII

Kit composto por Capas de silicone para controles, Cooler para console, Cartão de Memória de 8Mb para armazenar os jogos na memória e continuar posteriormente de onde parou. Tampas sobressalentes para o console, alça de segurança para controle e flanela especial para limpeza console.

www.leadership.com.br

Em todos os momentos com você.

THE LEADERSHIP GROUP

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER Famicom
スーパーファミコン

Recorde a glória 16-bits de um dos videogames mais amados e respeitados de todos os tempos.

— Claudio Prandoni



Neste ano chega à maioridade um dos personagens mais importantes da história do entretenimento eletrônico, herdeiro legítimo de um ícone que foi sinônimo de games para toda uma geração e lar para algumas das obras mais memoráveis jamais feitas.

Em novembro de 1990 chegava ao Japão o Super Famicom, console 16-bits da Nintendo lançado para competir com o Mega Drive (Genesis no oriente e Europa) da SEGA, dois anos mais velho e com ampla dianteira. Um ano depois ele desembarcava em nosso lado do globo sob a identidade de Super Nintendo pronto para proporcionar algumas das melhores experiências digitais jamais concebidas.

Tamanha emoção nos fez colocar os cascos verdes na frente dos karts, ou o rinoceronte em cima do gorila. Na edição 110, você nos acompanhou no túnel do tempo para prestar homenagem ao GameCube, embarque agora conosco mais uma vez a fim de contemplar todo o esplendor do SNES, legítimo campeão da guerra dos 16-bits.

HISTÓRIA

Ah, os velhos tempos. Mais especificamente os anos 80, a tal da década perdida que a História Contemporânea tanto fala. Para nós gamers foi o ensejo para consolidação desta forma de diversão.

Outrora não imperava a incessante máquina do "hype" que atiça nossas curiosidades com absurda antecipação, o que de maneira alguma significava que pouco se sabia sobre os futuros lançamentos.

Nesta linha do tempo você acompanhará as primeiras especulações acerca do SNES, o nascimento e a passagem de bastão para o Nintendo 64 - ou seja, não necessariamente o fim do aparelho.



1987

As revistas japonesas anunciam: vem aí um Famicom 16-bits compatível com cartuchos do atual. Convocado para criar o design do aparelho foi Masayuki Uemura, responsável também pela aparência do Famicom, a pistola NES Zapper e outros tantos periféricos.

Confirma-se a produção dos primeiros jogos e a Nintendo anuncia um plano de troca, no qual aceitará o Famicom como parte do pagamento pelo aparelho de nova geração.

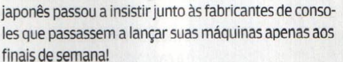
1988

No início do ano são revelados mais detalhes sobre a CPU, confirmando gráficos e som melhorados. Cogita-se a possibilidade de aceitar dois tipos de mídia (discos e cartuchos) e confirmado o lançamento para o ano seguinte.

Próximo às festas de final de ano a Nintendo organizou um evento para a imprensa a fim de demonstrar o Super Famicom. À época, um ainda jovem, rechonchudo e promissor Shigeru Miyamoto (então ainda um








E foi assim que surgiram os primeiros efeitos 3D

aprendiz de mestre) detalhou aspectos como a desistência de retrocompatibilidade, o novo controle com quatro botões extras (dois na frente e outro par superior) e as possibilidades graças ao hardware superior.

Entre essas melhorias foram destacados os sprites maiores, rotação e zoom rápido de elementos em tela (entra nesse balaio o pseudo-3D do efeito Mode 7) e a excelência sonora proporcionada pelo novo chip sonoro, produzido pela Sony e o primeiro em um console caseiro capaz de reproduzir sons acústicos.

1989

Apesar da mega festa na temporada anterior e declarações de que a produção corria normalmente, foi anunciado o adiamento da chegada do console para 1990.

Como um pedido de desculpas informal, a Nintendo realizou outra grande coletiva exibindo um pouco mais dos jogos, especialmente Super Mario World e Dragonfly (game de vôo no qual se controlava uma libélula munida de canhões e mísseis, mas que acabou virando Pilotwings).

1990

O lançamento marcado para 21 de novembro teria cerca de 300 mil cópias em lojas e muita expectativa por parte dos fãs. Não apenas eles mas também outros tanto interessados.

Reza a lenda que a máfia japonesa Yakuza pretendia roubar parte do carregamento inicial de videogames para posteriormente revendê-los no mercado informal. A fim de evitar o risco a Nintendo adotou procedimento pouco usual, enviando os lotes para lojas na calada da madrugada.

Cheque no seu calendário: 21 de novembro era uma quarta-feira, vulgo bem o meio de uma semana de trabalho comum. Pouco importava para os nipônicos. O desembarque do Super Famicom às revendas gerou tanto rebuliço, caos e confusão que o próprio governo japonês passou a insistir junto às fabricantes de consoles que passassem a lançar suas máquinas apenas aos finais de semana!

E olha que por lá, o videogame chegou apenas com dois (excelentes) jogos: Super Mario World e Pilotwings.

1991

Novo nome, novo visual, mas o mesmo sucesso arrebatador. Na estréia em solo norte-americano o Super Nintendo trouxe a dupla oriental ladeada por F-Zero. Poucas semanas ainda chegaram títulos fantásticos a exemplo de Sim City, Gradius III e Actraiser.

No final do ano, um presentão para o público de olhinhos puxados: The Legend of Zelda – A Link to the Past, que só chegou no ano seguinte aos EUA.

1992

A hora e a vez do Velho Mundo: o videogame chega à Europa com o nome gringo e visual japonês.

1993

O Brasil não foi esquecido tal como ocorrera na geração anterior. Por meio da Playtronic, empresa criada por meio de acordo entre Nintendo, Gradiente e Estrela, o Super Nintendo (e de lambuja o Nintendinho) chegam oficialmente aqui.

1994

A acirrada contenda contra o Mega Drive chega ao fim. Donkey Kong Country consolida o primeiro lugar do SNES perante o concorrente ao vender absurdas 9 milhões de cópias e tornar a aventura do macacão de gravata a segunda mais vendida do aparelho, atrás apenas de Super Mario World.

Os decretos oficiais da luta: os lançamentos do mal fadado 32X e o então promissor Sega Saturn. Óbvio que DKC não fez o trabalho sozinho. O ano do tetracampeonato mundial de futebol do Brasil viu também o retorno triunfal e inesquecível de Samus em Super Metroid.

Ainda assim, o fim parecia ser iminente com o anúncio oficial por parte da Nintendo de um novo videogame, o Ultra 64. Sorrateiramente, surgia no final da temporada um novo rival, oriundo de rixas do passado: o PlayStation da Sony..

1996

Ainda que pontuado por games de qualidade extrema (um ano antes veio Chrono Trigger e nesta temporada Super Mario RPG e Street Fighter Alpha 2), o Super Nintendo cede os holofotes (e o primeiro lugar no mercado) ao irmão talentoso, porém desastrado: o Nintendo 64.

1998

Um tanto quanto triste, porém realidade: o canto de despedida do SNES é uma versão do velhaco clássico Frogger. Isso, o mesmo do Atari.

Em 1997 havia chegado o último first-party ocidental representado por Kirby's Dream Land 3.

2000

Acredite se quiser: até a virada do século o Super Famicom respirava em ares nipônicos. O adeus veio com Metal Slader Glory Director's Cut, remake feito pela HAL de um antigo adventure de Famicom.

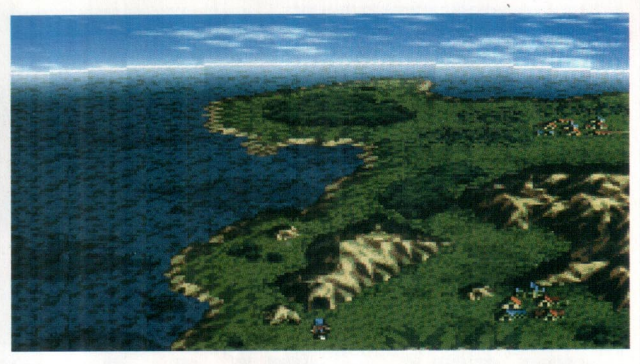
FRANQUIAS NOVAS DA NINTENDO

É verdade que a tríade mágica da Nintendo – Super Mario, Metroid e Zelda – nasceu na era 8-bits, mas não podemos deixar de lado os novos integrantes dessa grande família que apareceram pela primeira vez no glorioso Super Famicom.











• Pilotwings

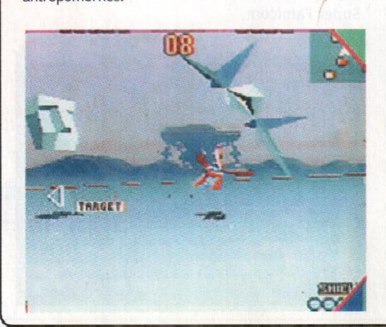
Inicialmente seria um game de vôo com libélulas armadas até as antenas; virou um dos simuladores aéreos mais bem feitos e divertidos da época. Impossível esquecer a cativante seqüência no Nintendo 64. Será que chega logo uma para Wii?

• Super Mario Kart

Mario e turma correndo em carrinhos miniatura por pistas mega coloridas e arremessando cascos, bananas e estourando balões. Que idéia esdrúxula é essa? Uma que funcionou tão bem lá atrás em 1992 que continua fazendo sucesso até hoje.

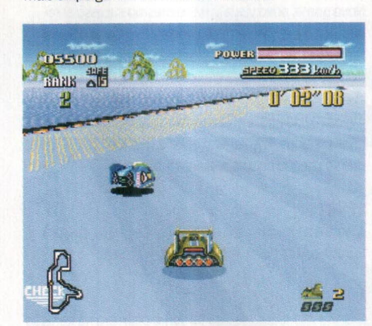
• Star Fox

Certo, então F-Zero exibia velocidade frenética e DKC ostentou a glória do 3D convertida em jogabilidade bidimensional. Mas o prodigioso 16-bits tinha também esta outra carta na manga: visual verdadeiramente em três dimensões! Para a missão de demonstrar esse potencial em ação, o nascimento do Time Star Fox e o ensejo para jornadas empolgantes pelo espaço sideral antropomórfico.



• F-Zero

Qual a melhor maneira de mostrar o processamento veloz do seu videogame e a capacidade dele em gerar pseudo-rotações tridimensionais? Com um jogo de corrida futurista, claro. F-Zero deu conta do recado muito bem, obrigado, e ainda deu início a uma das franquias mais empolgantes e difíceis da Nintendo.



• Donkey Kong Country

Concebido como vilão, relegado ao cárcere e posteriormente esquecido pelo tempo, o glorioso gorila de gravatas ressurgiu nesta fantástica aventura produzida pela Rare. Alguns dizem hoje que o game foi supervalorizado à época, mas não importa: garantiu a supremacia do SNES e duas continuações sensacionais (ok, o 3 não é nada tão maravilhoso assim, mas tudo bem...).

JOGOS JAPONESES

Como todo bom console Nintendo, o SNES possui uma ampla parcela de títulos que ficaram restritos ao mercado japonês. Como você há de reparar, a esmagadora maioria são de RPGs, gênero pouco popular no ocidente no período da geração 16-bits. Quem sabe com o tempo estas zfalhas não são remediadas via Virtual Console como a Big N tem feito com alguns títulos de NES e N64?

• Treasure Hunter G

RPG estratégico por turnos à la Final Fantasy Tactics - ou Shining Force, para agradar os adeptos da Sega. Lançado em 1996, foi o último game da Squaresoft (atual Square Enix) antes dela abandonar a Big N - um novo título da empresa veio apenas em 2002 na forma de Chocobo Land: A Game of Dice para GBA. Utilizava gráficos pré-renderizados, estilo Super Mario RPG e está disponível no Virtual Console japonês.

• Bahamut Lagoon

Também de 1996, precede Treasure Hunter G por três meses. Assim o supracitado, é um RPG de estratégia, só que com grande ênfase em dragões.

• Seiken Densetsu 3

Melhorou em todos os aspectos as qualidades do antecessor, que debutou aqui como Secret of Mana. Seis personagens diferentes, múltiplos caminhos e histórias, um intrincado e instigante sistema de evolução e gráficos ainda mais bonitos que antes. Dizem que não migrou para o nosso lado do planeta numa tentativa de popularizar o contestável Secret of Evermore. Outra teoria supõe que o processo de tradução (o qual foi iniciado) só não foi completado a fim de focar os esforços em Super Mario RPG. E ainda há uma terceira hipótese na qual se sugere que a localização de SD3 estava repleta de bugs e a Squaresoft temia ter de recolher muitas cópias defeituosas para conserto.

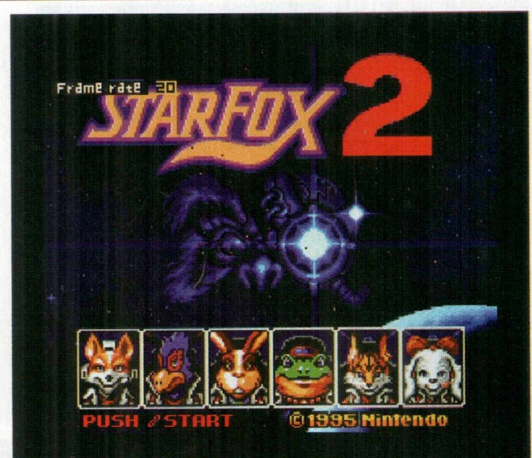
• Fire Emblem

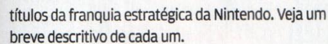
O Super Famicom foi agraciado com um quarteto de





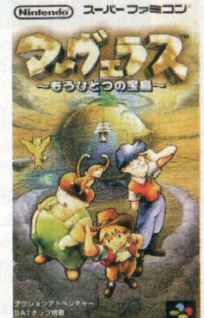





títulos da franquia estratégica da Nintendo. Veja um breve descritivo de cada um.

- Fire Emblem: Monshou no Nazo – metade dele é um remake do capítulo original da série, de 1990 para Famicom. O protagonista é Marth, jovem príncipe guerreiro que só ficou conhecido no ocidente por conta de Super Smash Bros. Melee e Brawl. Saiu em 1994.

- Fire Emblem: Seisen no Keifu – último game produzido por Gunpei Yokoi. Introduziu e aperfeiçoou diversos conceitos que acabaram se estendendo aos capítulos posteriores, a exemplo de habilidades especiais por classe, sistema de relacionamentos e o triangulo de armas, similar a joquempô (o pedra-papel-tesoura, no qual um vence o outro em um ciclo infinito). Chegou às prateleiras nipônicas em 1996.




- BS Fire Emblem: Akaneia Senki – prequel do primeiro jogo, foi lançado em quatro capítulos distintos distribuídos por meio do sistema por satélite Satellaview em 1997.

- Fire Emblem: Thracia 776 – capítulo paralelo de Seisen no Keifu. Veio a público em 1999 primeiro pelo inusitado serviço de venda de ROMs para flashcarts em quiosques da Nintendo. Um ano depois apareceu também como cartucho.

• Marvelous

Este compensa só pelo valor histórico: primeiro game dirigido por Eiji Aonuma, só o atual responsável pela série Zelda. Marvelous tinha um roteiro ingênuo no qual três garotos procuram por um lendário tesouro pirata numa ilha. A jogabilidade é confessamente inspirada em The Legend of Zelda: A Link to the Past e o visual lembra bastante o divertido Goof Troop.

• Super Famicom Wars

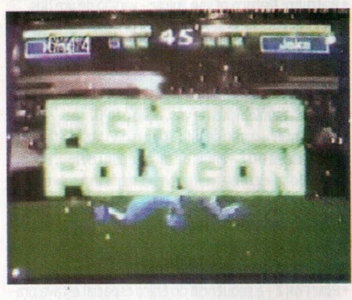
Mesmo problema de Fire Emblem: série antiga da Big N que apenas recentemente pipocou por nossas bandas. Já sacou qual é? Nada menos que a versão 16-bits do que atualmente conhecemos como Advance Wars. Em relação ao NES incluiu visual melhorado, batalhas para até quatro pessoas e o sistema de comandantes que perdura até hoje.

• BS Zelda no Densetsu Kodai no Sekiban

Segure seu queixo para que ele não se desloque verticalmente: trata-se de uma continuação direta de A Link to the Past. Enquanto nosso herói orelhudo perambulava perdidamente na misteriosa ilha de Link's Awakening, o reino de Hyrule era acometido novamente pela ameaça de Ganon.

Cabia a um viajante misterioso, um menino ou menina dependendo de sua escolha, assumir a responsabilidade de Herói da Luz e reunir oito placas com inscrições mágicas.

O game parecia mais uma gincana: só podia ser jogado por exatamente uma hora durante certo período de cada dia. Conforme as semanas passavam (o jogo inteiro durava quatro) novas áreas do cenário eram liberadas.



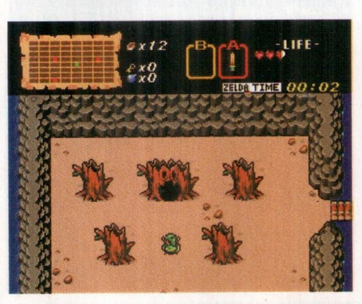
• BS Zelda no Densetsu

Remake elegante do Zeldinha original, ostentando o visual refinado de ALTTP. Também em formato episódico, novas dungeons eram liberadas com as semanas. A partir de certo momento na jornada era possível trocar Link por um garoto ou uma guria a fim de gerar maior empatia com o jogador. A exemplo de Kodai no Sekiban, também tinha a exótica narração ao vivo.

OS CANCELADOS

A história de um console não se conta apenas por aquilo que ele fez – o que ficou de fora também mostra um pouco do passado da máquina. Conheça abaixo alguns





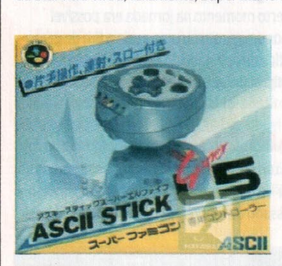






dos principais games cancelados de SNES.

- **Batman: Return of the Joker** – versão de um dos melhores games de ação do Mega Drive.
- **Final Fantasy Extreme** – tradução de FF V abandonada na metade.
- **Fireteam Rogue** – belo game de ficção científica que misturaria seqüências de vôo, ação e RPG.
- **FX Fighter** – game de luta 3D que não fez muita falta.
- **Goldeneye 007** – antes de migrar para o N64, Bond, James Bond estrelaria uma aventura de tiro sobre trilhos para 16-bits.
- **Sound Fantasy** – desenvolvido por Toshio Iwai, mesmo maluco de Electroplankton, que usaria o mouse. Cancelado pela Nintendo, virou SimTunes para PC.
- **Star Fox 2** – a seqüência do épico espacial estava praticamente pronto quando a Nintendo misteriosamente cancelou. Boa parte das idéias de jogabilidade e história foram parar em Star Fox 64.
- **Steven Seagal is the Final Option** – jogo de ação genérico picareta à la Final Fight. Só que com o Steven Seagal.
- **Super Mario FX** – projeto pouco desenvolvido. O intuito era criar uma aventura 3D de Super Mario com o chip de Star Fox. Virou, felizmente, Super Mario 64.







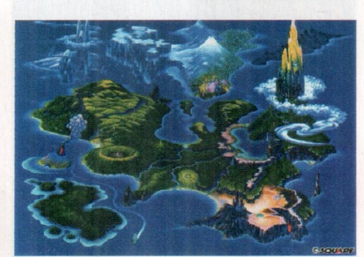
- **Super Shadow of the Beast** – o clássico do Mega, só que no SNES e mais bonito.
- **Socks the Cat Rocks the Hill** – bizarrice maxima. Aventura plataforma estrelada pelo gato mascote de Bill Clinton na época em que ele ainda era presidente dos EUA. O bichano deve sobrepujar espiões e políticos corruptos para avisar a Casa Branca do roubo de um míssil nuclear.
- **The Shadow** – mais um beat'em up, desta vez estrelado por um antigo personagem de histórias policiais.
- **Vortex 2** – seqüência do jogo de robô que usava o chip FX. Engavetada graças ao pouco sucesso do original.

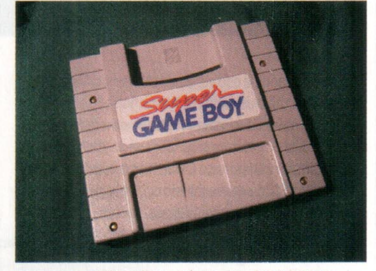
OS ACESSÓRIOS

O que seria de um console da gigante de Kyoto sem uma seleção única de parafernálias? Honrando a tradição da ex-fabricante de brinquedos, nosso querido 16-bits apresentou algumas geringonças verdadeiramente inesquecíveis.

• Super Scope

A famigerada bazuca que ganhou sobrevida na série Super Smash Bros. como um dos itens mais úteis do





game. Apesar de estilosa, era grande, desajeitada e ainda tinha a pachorra de exigir seis pilhas AA para funcionar.

Apenas onze jogos funcionavam com o periférico, são eles:

- Battle Clash
- Bazooka Blitzkrieg
- The Hunt for Red October
- Lamborghini American Challenge
- Metal Combat: Falcon's Revenge
- Operation Thunderbolt
- Super Scope 6
- T2: The Arcade Game
- Tin Star
- X-Zone
- Yoshi's Safari

• Super Advantage

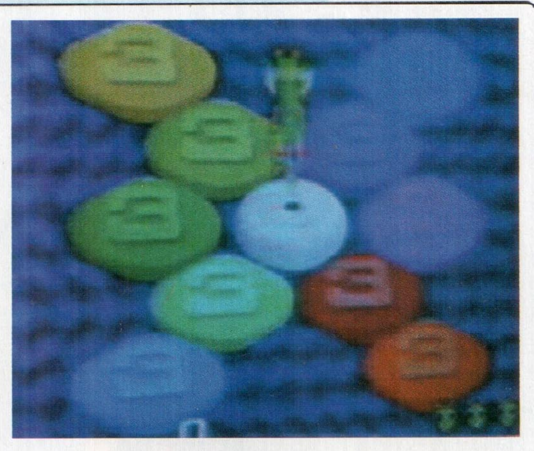
Nosso amado videogame teve vários controles estilo Arcade, mas o Super Advantage foi o primeiro oficial. Versão atualizada do Advantage, do NES, e tinha até botões de turbo.

• Mouse

Como esquecer este? Mesmo quem jamais viu ao vivo sabe que vinha junto com Mario Paint. Oferecia suporte







a uma ampla gama de adventures (muitos exclusivo do Japão) e era também compatível com vários dos games projetados para a Super Scope. Irritava um pouco por causa do fio extremamente curto.

• Super Game Boy

É verdade, o 16-bits vacilou grande ao desprezar o suporte nativo a games de NES, mas ao menos deu atenção para o menorzinho da família, o Game Boy.

O curioso cartuchão com entrada para fitinhas melhorava sutilmente o visual dos jogos portáteis, adicionando cores e molduras personalizáveis. Um dado inusitado é que ele não emulava os games: na verdade o Super Game Boy possuía uma versão miniaturizada dos circuitos do GB, ou seja, rodava como se fosse o próprio portátil.

Chegou a ter uma segunda versão com luzes psicodélicas piscando e uma entrada para o cabo link, permitindo partidas multiplayer e, mais importante ainda, trocas de Pokémons.

• Super Multitap

Vários adaptadores para múltiplos jogadores foram lançados para o SNES. Todavia, o primeirão e mais original foi produzido pela Hudson, sob licença da Nintendo, e vinha junto com o game Super Bomberman que oferecia suporte para quatro pessoas explosivas.

Posteriormente, um sem número de títulos esportivos tiraram proveito dos multitaps.

• ASCII Stick L5

Criado para ser usado apenas com uma mão e desenvolvido especificamente para games de RPG. Na teoria uma excelente idéia, na prática um tanto quanto estranha.

• Satellaview

Pode rir de quem diz que a Nintendo é apenas uma novata no ramo da jogatina online. Fale para ela deste acessório lançado apenas no Japão em 1995 que era acoplado à parte inferior do Super Famicom.

Com ele era possível se conectar por meio de satélite a um serviço pelo qual a Big N disponibilizava games para download. Muitos deles permanecem exclusivos do Satellaview até hoje, incluindo uma enorme gama de remakes melhorados de jogos de NES e outros tantos inéditos.



Um fato excêntrico: muitos títulos possuíam narração em tempo real! Ou seja, realmente havia atores recitando dicas e diálogos ao vivo e tudo sendo transmitido via satélite direto para o seu Super Famicom. Notavelmente, os dois Zeldas de Satellaview usavam tal recurso.

EPISÓDIOS SUPER NINTENDÍSTICOS

• Mortal Kombat

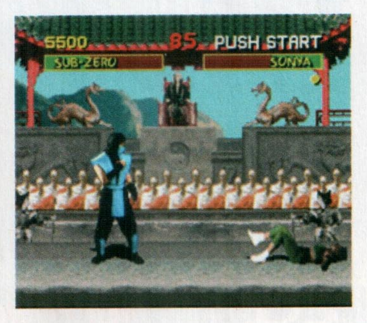
Se hoje contamos com um órgão norte-americano que decide a faixa etária indicada para cada game é muito por conta do atrito gerado pela versão Super Nintendo de Mortal Kombat.

Por conta da política extremamente puritana, educada e boa-vizinhança da Big N, a edição 16-bits do violento troca tapas teve o sangue vermelho trocado por manchas para imitar suor (ou seria baba mesmo?) e golpes finais bem atenuados (até o nome mudou de Fatality para Finishing Move).

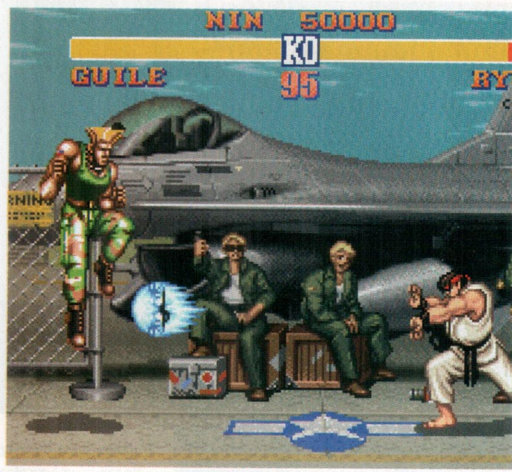
A versão para Mega Drive não tinha nada dessas frescuras. Conclusão: o cartucho do videogame da Sega vendeu três vezes mais que a concorrência. Isso só alimentou ainda mais a fogueira do polêmico jogo, culminando na criação Entertainment Software Rating Board (ESRB). MK II de SNES veio sem nenhum tipo de censura e deu o troco vendendo o triplo do Mega.











• Play Station

Já viu a tal da saída EXT embaixo do Super? Sabe para que ela serve? Nada. Absolutamente nada. Contudo, ela foi projetada como encaixe para o planejado add-on de CD-ROM do videogame. A princípio a responsável pelo treco era a Sony que chegou até a criar um protótipo e batizar a criança: Play Station.

Familiar, não? Pois é, infelizmente a Nintendo furou os olhos da Sony ao fechar outro acordo - também infrutífero - com a Philips

O legado de toda esta confusão: a Sony aproveitou a experiência adquirida com a Big N e criou o PlayStation (agora tudo junto); a Philips aproveitou a parceria para criar games deploravelmente grotescos de Zelda e Mario para o CD-i.

• Yoshi's Island 2

Diante do sucesso de Donkey Kong Country em 1994 e seu visual inovador, os figurões da Nintendo japa encomendaram a Shigeru Miyamoto que Super Mario World 2 usasse o mesmo visual.

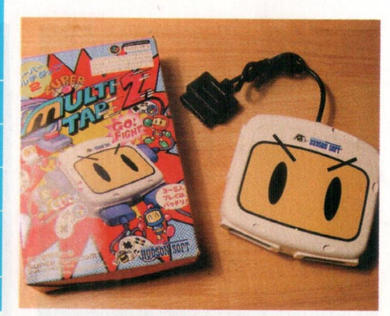
O guru sempre fora contra o estilo gráfico e preferiu desenvolver algo totalmente novo e inusitado. Assim surgiu a identidade sorridente e colorida de Yoshi's Island que tão bem conhecemos. Mas o pedido dos executivos, ao que tudo indica, não passou incólume: a abertura do game usa a tecnologia ACM de DKC.

• Street Fighter II

O clássico mega blaster da Capcom saiu dos fliperamas e recebeu a primeira versão caseira exclusivamente no SNES. Verdade que depois a casa do Mega Man deu um jeitinho de burlar esse contrato e lançou SF II Champion Edition no Mega Drive, mas não importa: em relatório divulgado pela empresa recentemente, o título mais vendido em toda a história dela é exatamente Street Fighter II para Super Nintendo. Um total de 6,3 milhões de cópias pelo mundo. NW

DADOS DO SUPER NINTENDO

FICHA TÉCNICA	
Processador	Ricoh 5A22, baseado em um núcleo 16-bit 65c816 Clock: variável entre 1.79MHz, 2.68MHz e 3.58 Mhz
Vídeo	Processador 16-bits Resolução máxima: 512 x 448 Paleta de cores: 32,768 Máximo de cores na tela: 256 Tamanho máximo de sprites: 128 x 128 pixels Número máximo de sprites: 128 sprites
Som	Processador Sony SPC700 8 canais de som
Memória RAM	1 Megabit
Quantidade de aparelhos vendidos no mundo:	49 milhões
Cinco jogos mais vendidos:	Super Mario World - 20 milhões Donkey Kong Country - 8 milhões Super Mario Kart - 8 milhões Street Fighter II - 6.3 milhões The Legend of Zelda: A Link to the Past - 4.6 milhões
Quantidade total de jogos vendidos:	379 milhões
Média de jogos por aparelho:	7,7
Conhecido pelos simpatizantes como:	SNES ou Super
Conhecido pelos antipatizantes como:	Não há antipatizantes. Mesmo os fãs mais fervorosos do Mega Drive no fundo (bem no fundo) curtiam o videogame.
Agora você está jogando com poder:	Super poder!





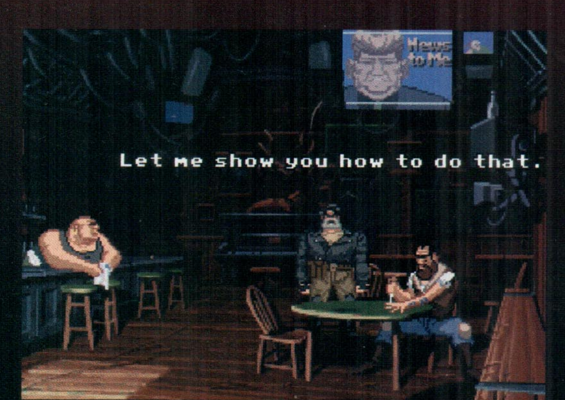
Parabús Copilco - Odontolo
O tempo médio de espera
por um ônibus na cidade é de
5,4 minutos.
Faça algo enquanto espera.
BRAIN AGE
TETRIS DS
Sudoku
nintendogs
TOUCH GENERATIONS
¡GRANDES JUEGOS Q
CUALQUIERA PUEDE JUG
Você tem tempo. O tempo de espera. O tempo entre todas as suas atividades. Nesses poucos minutos, você pode se divertir com uma partida de Sudoku, ou algumas tacadas de golfe. A série Touch Generations permite entrar e sair do jogo facilmente, para continuar com o ritmo de seu dia-a-dia. O tempo é seu. Faça algo com ele. Divirta-se exercitando a sua mente. Para conhecer mais jogos e informações, visite TouchGenerations.com
TOUCH GENERATIONS
BRAIN AGE
Train Your Brain in Minutes a Day!
IS YOUR BRAIN YOUNG OR OLD?
nintendogs
Lab & Friends
MAGNETICA
TRUE SWING GOLF
NINTENDO DS
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Guybrush Threepwood: além de atrapalhado, tem o nome feio...

ADVENTURES (PERFEITOS) PARA Wii

Com a chegada de dois adventures de peso no universo Nintendo, homenageamos este gênero que ressurge com força total. E mais - aproveitamos para mostrar os principais clássicos, que deveriam obrigatoriamente ser lançados para Wii & DS. Conheça as séries de sucesso, aponte, clique e divirta-se!

— Bruna Torres

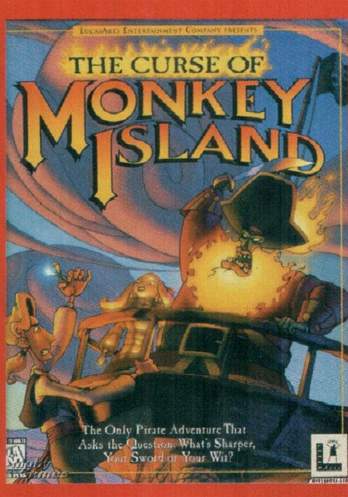


Os famosos jogos de Adventure surgiram na década de 80, e representavam mais de 50% do mercado de jogos nos EUA. Hoje em dia, representam cerca de 6%. No mercado europeu atingem 12%, enquanto no brasileiro não há dados suficientes, pois a pirataria compromete o mercado de jogos. No Brasil, o gênero surgiu na década de 90, quando começou a febre de jogos para PC. Mas com a existência da pirataria, esses jogos raramente são lançados no país com tradução para o português.

Os adventures são aqueles jogos aonde o jogador conduz o protagonista no decorrer de todo o enredo. Raciocínio lógico para resolver puzzles e enigmas, exploração de cenários, interação com outros personagens e foco em histórias envolventes são características do gênero. Diversas empresas fizeram sucesso com jogos de aventura, entre elas estão Sierra e LucasArts.

Os chamados Adventures Point-and-Click foram os que fizeram mais sucesso na época. O jogador apontava e clicava com o mouse onde o protagonista deveria investigar, por isso o nome point-and-click. Jogos como Full Throttle, Myst, Phantasmagoria, Maniac Mansion - Day of the Tentacle, The Dig, as séries de Monkey Island, entre outros, tiveram momentos de glória e fizeram com que





muitos comprassem computadores.

Muitos se perguntam o porquê do sumiço de um gênero tão envolvente. A resposta está no lançamento das placas de vídeo 3D. Como os jogos de Adventure eram 2D, as novas VGAs mostraram que eram capazes de rodar jogos cada vez mais potentes, o que deu lugar aos jogos de gênero FPS.

Na nova geração de consoles, os Point-and-Click parecem ter sumido de vez, mas isso não é verdade. Diversos games do estilo ainda são lançados no mercado de jogos, como as séries de Sam & Max, o remake de Myst para DS, entre outros. E para reforçar ainda mais, a empresa Telltale Games promete dois games para os próximos meses: Sam & Max: Season 1 e Strong Bad's Cool Game for Attractive People, ambos para WII.

Quem já conhece os episódios de Sam & Max, sabe que os jogos da dupla de detetives free-lancers são repletos de diálogos inteligentes e engraçados, inúmeros puzzles e muito tempo para conversar com os personagens. Em Season 1, os seis capítulos da primeira temporada, originalmente lançada para PC entre 2006 e 2007, serão reunidos num só DVD para o WII.

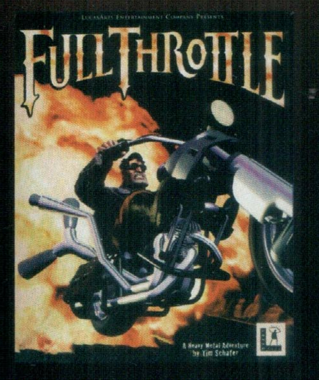
Segundo a Telltale Games, a idéia de se lançar a série para WII foi a pedido de fãs, especificamente por conta de uma campanha feita por e-mail antes de Sam & Max ter saído para PC. A empresa pretende esquentar cada vez mais a série Sam & Max.

Strong Bad's Cool Game for Attractive People promete ser um jogo legal para pessoas atrativas. Ok, essa foi péssima. O game será mais uma nova série com cinco episódios disponíveis para esse ano, e tem os Homestar Runner como personagens. HR é um desenho criado em 1999, por Mike Chapman e Matt Chapman, também conhecidos como "Brothers Chaps". Strong Bad é o personagem mais famoso da animação feita em flash.

No game, o jogador terá controle sobre Strong Bad e poderá que interagir com diversos personagens. Além de conversar com os outros, o jogo permitirá que o protagonista vista roupas engraçadas, cheque o e-mail e jogue mini-games de arcade.

Com Strong Bad's Cool Game for Attractive People, que é ao estilo de Sam & Max, a Telltale garante que não irá abandonar o cachorro e o coelho detetives. Eles prometem que a dupla receberá uma nova temporada em 2009.

Para relembrar os jogos que merecem remakes, um Top 10 foi preparado para você, leitor da NW. Vamos recordar ótimos jogos point-and-click mais bacanas que poderiam sair WII?



1º FULL THROTTLE

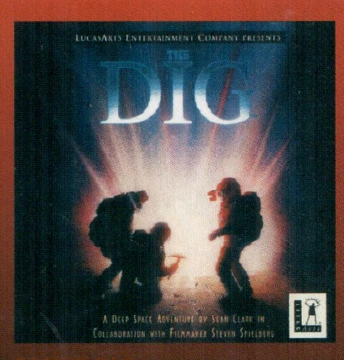
Criado pela LucasArts em 1995, Full Throttle conseguia reunir todas as características que os fãs de jogos de aventura sempre quiseram encontrar em um mesmo jogo: muita ação, roteiro de filme, trilha sonora especial e legendas em português. A trama mantém o mesmo nível de desafio e humor, típico das outras aventuras da LucasArts.

O protagonista do jogo é Ben, líder de uma gangue de motoqueiros conhecidos como "Polecats". O enredo gira em torno da idéia de que Ben é o responsável pela morte de Malcolm Corley, dono da Corley Motors, uma fábrica de motos. No decorrer da história, ele descobre que existe uma conspiração feita contra Corley criada por Adrian Ripburger, o vice-presidente da empresa, que odeia motos e quer transformar a Corley Motors em uma fábrica de caminhões.

2º THE CURSE OF MONKEY ISLAND

A série Monkey Island, também da LucasArts, sempre fez sucesso. Foram quatro jogos repletos de humor, sarcasmo e situações hilárias: The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, The Curse of Monkey Island e, por fim, Escape from Monkey Island.

Em The Curse of Monkey Island, que merecia um remake, Guybrush Threepwood pede Elaine, o amor da vida dele, em casamento. Mas ao colocar o anel de noivado no dedo dela, Elaine vira uma estátua de ouro. Com todo esse brilho dourado, ela é roubada por piratas e a missão do protagonista é procurar a amada e trazê-la de volta a forma normal. Durante todo o jogo, Guybrush é perseguido pelo inimigo LeChuck. Todos valem à pena, principalmente pelo Murray, a caveira diabólica, como ele mesmo se intitula.



3º THE DIG

Muitos podem não saber, mas The Dig foi escrito por Steven Spielberg. A intenção do cineasta era de que a história fosse um episódio da série de televisão Amazing Stories e mais tarde, um filme. Mas foi concluído que seria muito caro, e foi aí que a LucasArts transformou The Dig em um dos jogos mais longos e esperados da época.

A narrativa começa em uma missão espacial comandada pelo astronauta Boston Low. Juntamente com o geólogo Ludger Brink e a repórter Maggie Robbins, destacada pela NASA para cobrir a expedição, Low tem o objetivo de desviar um enorme asteróide para que não colida com a Terra.

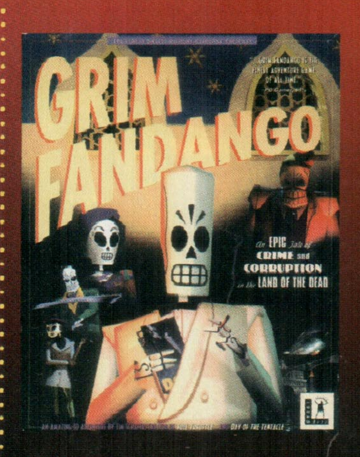
A primeira parte do plano da NASA para a equipe cumprir a missão é completada com êxito. Mas quando os três vão coletar algumas amostras do asteróide para retornar à Terra, eles encontram passagens abertas na rocha e resolvem entrar no corpo celeste. Lá, encontram um puzzle e ao resolvê-lo, o asteróide vira o que realmente ele



The Dig: um clássico por Spielberg

é: uma nave alienígena cristalina que os leva a outro mundo.

A partir daí o enredo começa. Segundo o chefe de projeto, a LucasArts até considerou a hipótese de usar seqüências capturadas em vídeo, mas abandonou a idéia por concluir que esta técnica não combinava com o estilo animado e realístico do jogo. "Não somos escravos, seja qual for a tecnologia inovadora. Somos escravos do que é melhor para o projeto. E isso pode ser animação, 3D ou 2D. Pode até mesmo ser vídeo. Mas não colocamos vídeo em um jogo somente porque hoje isso é o máximo", explica Clark.



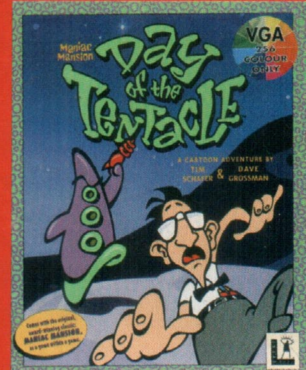
4º GRIM FANDANGO

Grim Fandango foi o primeiro game da LucasArts feito em 3D. O mundo de Grim Fandango combina elementos da crença Asteca sobre vida após a morte com estilos de filmes de drama. O nome é derivado do "dia dos mortos" ou finados, e é explicado por um poema lido por um dos personagens do jogo. A trama está centrada no protagonista Manuel 'Manny' Calavera, um agente de viagens na Terra dos Mortos, em uma jornada para salvar a Mercedes 'Meche' Colomar. A missão de Manny é levar pessoas do Mundo dos Vivos para a Terra dos Mortos e vender pacotes da viagem que todas as almas devem fazer para chegar ao local do repouso final. De acordo com a crença dos Astecas, a Terra dos Mostos é a primeira parada da alma após a morte e o descanso eterno só vem depois de quatro anos.

Manny só pode sair da Terra dos mortos assim que a cota de vendas for atingida, mas ele não consegue vender muitos pacotes. Desconfiado de que algo o está impedindo, ele se mete em diversas confusões. O jogador tem quatro anos pra desvendar mistérios entre crimes, corrupção e cobiça, obter pistas, recolher objetos, resolver enigmas e diversos quebra-cabeças para ser salvo.

5º MANIAC MANSION — DAY OF THE TENTACLE

A seqüência de Maniac Mansion foi lançada em 1993, pela empresa de George Lucas, a LucasArts, e traz como protagonista Bernard Bernoulli, o único personagem jogável do primeiro jogo. Ele divide espaço com a insana Laverne e o roqueiro Hoagie. Uma das criações do Dr. Fred Edison bebe água contaminada com radiação de um lago, o que o leva a uma mutação com o desejo de dominar o mundo. Bernard e os amigos planejam voltar no tempo usando uma máquina do tempo criada



pelo doutor, para que possam impedir a criatura de beber a água infectada. Mas um problema durante a viagem acontece, separando os amigos em diversas eras.

6º INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

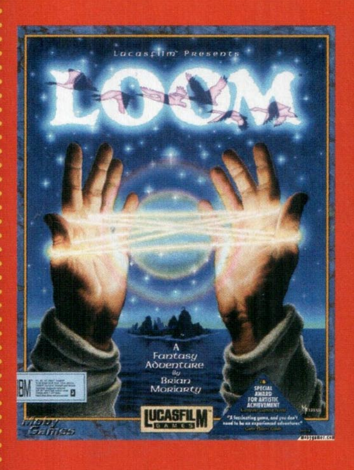
Publicado pela LucasArts, Fate of Atlantis foi lançado em 1992, mas a história do jogo se passava no ano de 1939, quando Indiana Jones enfrenta, com a ajuda de Sophia Hapgood, o oficial nazista Klaus Kerner. O jogo disponibiliza três caminhos diferentes para chegar até uma parte central do jogo. No primeiro caminho, Wits Path, Indiana tem que usar muito o cérebro para solucionar problemas. O segundo, Fists Path, tem quebra-cabeças mais fáceis e muitas lutas. O terceiro e último percurso, Team Path, tem a Sophia e outros quebra-cabeças. Cada um dos caminhos possui personagens diferentes, novos objetos e lugares para serem descobertos.

Para os jogadores que terminarem todos os quebra-cabeças em todos três trajetos e todas as formas de soluções de problemas, recebe 1000 pontos de QI.

7º LOOM

Loom é um jogo do início da década de 90, feito pela LucasArts. Trata-se de uma fantasia envolvente e complexa, que mostra um mundo com







Kyrandia ficou perdido no Baú do Tempo

uma mitologia original. No início, o personagem principal descobre que sua mãe alterou a harmonia da realidade, trazendo caos ao mundo. Com um final surpreendente, Loom não é um jogo como os outros. O enredo não mostra a luta do bem contra o mal. E por ser muito mais complexo do que isso merece ser jogado.

Inicialmente, a idéia era de que o game fosse uma trilogia épica, assim como Senhor dos Anéis, mas nunca existiu mais do que um Loom.

8º RETURN TO ZORK

Esse game faz parte da série Zork, originalmente lançada nos anos 80 pela Activision. Em Return to Zork, o personagem ganha uma promoção que dá viagem de férias para o Valley of the Sparrows. Ao chegar lá, ele descobre que o lugar está coberto pela escuridão. Todos os edifícios parecem ter desaparecido, urubus e abutres infestam o lugar, as pessoas que lá moram têm pesadelos com um inimigo que parece ser o responsável por toda a desgraça. O objetivo do protagonista é sobreviver aos perigos incontáveis enquanto explora o vale. Ele deve investigar as causas dos poderes que tomaram conta da terra, para acabar com toda a influência sinistra.

9º THE LEGEND OF KYRANDIA

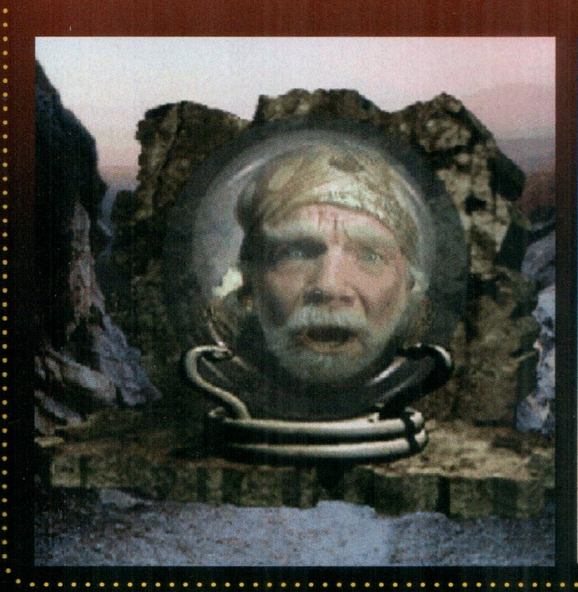
Lançado em 1992, pela empresa Westwood, foi o primeiro de uma trilogia de sucesso. Com elementos de comédia, The Legend of Kyrandia começa quando um personagem maligno, Malcolm, assassina o rei William e a esposa dele. O príncipe Brandon, filho do casal, é escondido na floresta por Kallak, conselheiro do rei. Malcolm destrói a floresta e encontra o conselheiro, transformando-o em pedra. O príncipe, após desvendar suas origens, descobre que Malcolm roubou um artefato místico que contém energia para reinado. Com a pedra em mãos, Malcolm se torna rei.

O jogador entra na pele de Brandon, e deve fazer uma jornada por toda Kyrandia e coletar vários itens para abrir o castelo e derrotar o inimigo. Durante o percurso, diversos quebra-cabeças, mistérios, e criaturas fantáticas são encontrados.

10º SNATCHER

Escrito e dirigido por Hideo Kojima e produzido pela Konami, esse game saiu em 1988. Ele segue influências de filmes de ficção científica, como O Exterminador do Futuro e Blade Runner.

O jogador entra na pele de Gillian Seed, que foi encontrado juntamente com a esposa, Jamie Seed, na Zona Neutra Siberiana. Os dois, em estado de amnésia, são levados em custódia pela 17ª Força de Investigação Siberiana. Um ano mais tarde, perdido mentalmente e após tentar reatar em vão seu casamento, Gillian se separa de Jamie. Gillian recebe treinamento militar e é ordenado a se apresentar na Sede da J.U.N.K.E.R., um projeto criado para combater uma misteriosa forma de vida artificial, os Bio-roids, que assassinam os humanos para tomar conta da sociedade.

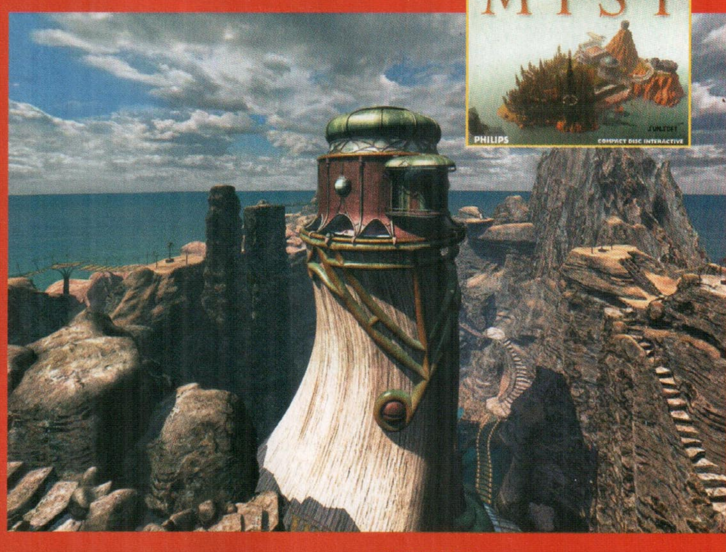




ADVENTURES DE TERROR

Quando apontar e clicar pode se tornar uma tarefa perigosa...





Além desses adventures, alguns jogos de mistério e terror point-and-click também poderiam ser re-lançados para WII. Eis o Top 5 de jogos de mistério/terror:

1º PHANTASMAGORIA

Lançado em 1995 pela Sierra, Phantasmagoria foi um dos primeiros jogos de aventura a usar um ser humano como personagem principal. A atriz Victoria Morsell passou meses gravando as centenas cenas de ações que os jogadores podiam fazer com que ela fizesse.

Phantasmagoria mostrava violência e sangue gráfico, além de uma cena de estupro. O jogo trouxe muitas controvérsias sobre restrições de idade e sobre os públicos-alvos. Foi banido na Austrália, e grandes lojas dos EUA se recusaram a vendê-lo. O jogo tem uma boa história que é contada de forma interessante e faz com que o jogador fique muito curioso em saber o que acontecerá a seguir.

2º THE 7TH GUEST

Publicado em 1993 pela empresa Virgin Interactive, The 7th Guest conta a história de Henry Stauf, um homem que perde todo seu dinheiro. Em uma noite ele resolve roubar, e mata uma mulher para pegar a bolsa dela. Após o assalto, ele acaba dormindo e sonha com uma boneca. Ao acordar ele produz a boneca, que é vendida ao dono de um bar. Com o sucesso pela venda, Stauf não para de produzir bonecas baseadas nos sonhos que tinha toda noite. Mas alguma coisa começa a matar todas as crianças que brincavam com os bonecos de Stauf. As pessoas começam a perseguir Henry, que se esconde em uma velha casa, onde tem sua última visão, a de uma mansão enorme feita unicamente para assustar as pessoas. Ele então constrói a casa e quando termina, convida seis pessoas para passar a noite. Depois daquela noite, todos desaparecem, mas os rumores se espalharam de que haveria um sétimo convidado. Como jogador, sua tarefa é desvendar os jogos de Stauf, vasculhar a mansão, observando as aparições fantasmagóricas que contam os acontecimentos daquela noite e finalmente descobrir o que aconteceu naquela casa.

3º SHIVERS II – HARVEST OF SOULS

A continuação de Shivers saiu em 1997, pela Sierra. O game começa com o jogador chegando em um hotel. Ao entrar no quarto do hotel, ele recebe a mensagem "estou com seus amigos e só um guerreiro pode libertá-los". Após ver a mensagem, o protagonista dorme e tem um sonho estranho que envolve a destruição de um carro e de um corpo. Quando acorda, tudo começa. A missão do jogador é explorar a cidade vazia e ver o que está acontecendo na cidade e onde estão todos. Shivers II – Haverst of Souls é repleto de puzzles e enigmas a serem desvendados. Os lugares a serem explorados são vários, como banco, barbearia, casas e até um cemitério. É de prender a atenção de qualquer um.

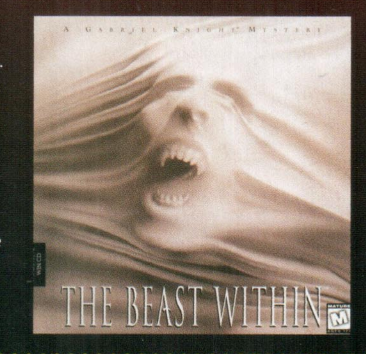
4º THE BEAST WITHIN: A GABRIEL KNIGHT MYSTERY

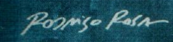
Mais um game lançado pela Sierra, em 1995. Ele conta a história de um caso de lobisomens pela Alemanha. Os protagonistas são Gabriel Knight e Grace Nakamura. Diversas cenas são feitas com base em fotografias digitais de lugares reais. Esse segundo game da série Gabriel Knight acompanha novas cenas de assombração e muito mistério. A missão do jogador é descobrir o que está causando uma séria de assassinatos.

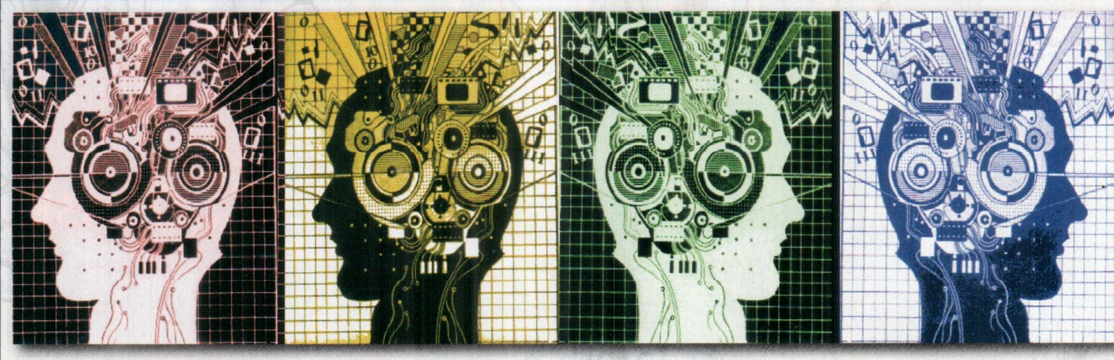
5º MYST

Lançado em 1995 pela empresa Cyan Worlds, Myst fez muito sucesso e já teve até um remake para o Nintendo DS. O grande problema de jogar nas telinhas do portátil é que, como as imagens do jogo não foram tão melhoradas, algumas coisas são difíceis de ler. Myst é um jogo de mistério que se passa em um mundo diferente do que conhecemos, que foi criado por um homem com poderes de transformar os livros que escreve em realidade. O protagonista começa o jogo nesse novo mundo, cheio de enigmas.Trata-se de uma ilha isolada e desconhecida, composta por três grandes construções. Mas algo está errado, e o personagem foi enviado com o objetivo de desvendar toda a trama e mistério que envolve o mundo de Myst.

Pessoal, encham a caixa de e-mail de todas as empresas que gostariam que lançassem remakes dos jogos que mais marcaram a vida de vocês. Imaginem só um Full Throttle todo em Cel Shading, assim como The Legend of Zelda: Wind Waker. Não seria o máximo? NW




Rodrigo Rosa



ESPECIAL: CABEÇÃO

Tudo que você precisa saber sobre os games que deixarão seu cérebro em forma.

— Por Rodrigo Ortiz

Ultimamente, qualquer um que entre em uma loja de games ou pegue sua fiel NW irá se deparar com alguns títulos inesperados. Games voltados especificamente para deixar seu cérebro mais esperto, jovem e versátil pipocam aqui e ali com uma freqüência cada vez maior, tanto para o DS quanto para o Wii. A tendência, nascida pelas mãos da própria Nintendo, atrai um público totalmente novo, além de ser uma ótima variação dos gêneros tradicionais.

Mas com tantos lançamentos, é difícil não ficar em dúvida qual o melhor caminho para deixar seus neurônios ativos. Confira então nosso Top 10 para saber qual o programa de exercícios mais adequado para o que você procura:

TOP 10:

1- Brain Age (Série)

- **Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day! (DS, 2006)**
- **Brain Age 2: More Training in Minutes a Day! (DS, 2007)**

Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Site: www.brainage.com

Em um momento que a Nintendo procurava algo de novo, de apelo tanto para os gamers casuais quanto os tradicionais, ela se depara com o livro de um professor universitário chamado Ryuta Kawashima. Foi a partir deste momento que dois mundos se juntaram, e o ilustre desconhecido se tornou - na forma de uma cabeça voadora - uma celebridade no cenário mundial dos games: nascia a série Brain Age. Facilmente considerada a precursora dos games "cabeção", é também provavelmente a mais eficaz. O game conta com atividades envolvendo matemática, raciocínio lógico e outros, forçando o cérebro a dar aquela acelerada para acompanhar. O progresso dos jogadores é marcado por um sistema de idade, similar ao de Wii Sports - o Brain Age do título. Se no começo o game gerou dúvidas - um não-game voltado para adultos (o mínimo de marcação Brain Age é 20, porém mais jovens podem jogar também), contando com teoria mental, atividades cerebrais e sudoku - agora é amplamente reconhecido, quebrando vários recordes de vendas.

Veja Também:
Platinum Sudoku (DS, 2007)
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Gameloft

Se você está buscando Brain Age só pelo Sudoku e já terminou todos os desafios, o mercado conta com diversas outras ótimas opções, como, por exemplo, Platinum Sudoku.

2- Big Brain Academy (Série)

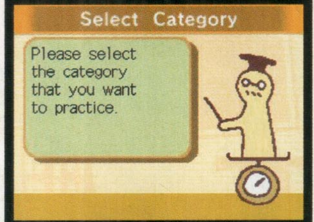
- **Big Brain Academy (DS, 2006)**
- **Big Brain Academy: Wii Degree (Wii, 2007)**

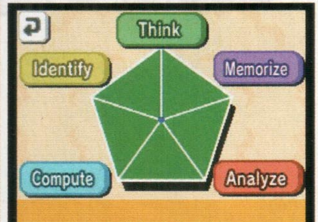
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo EAD
Site: www.bigbrainacademy.com

Aproveitando as portas abertas por Brain Age, a Big N lançou, poucos meses depois da primeira versão da "série mãe", Big Brain Academy. A idéia é a seguinte: se Brain Age media o quão jovem é seu cérebro, Big Brain Academy mede a massa do seu cérebro, então quanto mais pesado for seu miolo, melhor. O game conta com testes divididos em cinco categorias - lógica, análise, matemática, visuais e memória -, cada uma com três atividades. Ao fazer um teste, os jogadores descobrem a massa de seus cérebros, recebem uma nota e ainda uma descrição de partes a melhorar, acompanhada de uma sugestão de carreira de acordo com seus dados. Em um modo de treino, é possível ganhar medalhas, e ainda competir com outros jogadores para saber quem tem a massa cinzenta mais pesada.

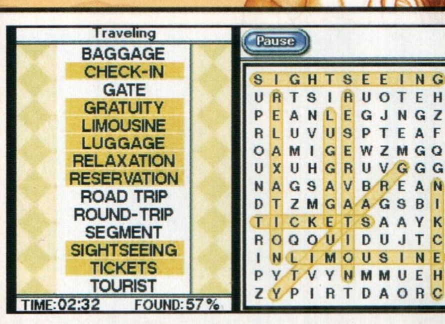
Os jogadores de Brain Age souberam, por intermédio da cabeça voadora de Kawashima, que dia 23/5 o simpático professor completou 49 anos. Parabéns para ele!

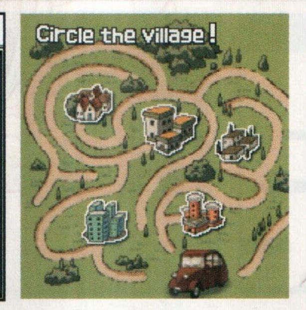












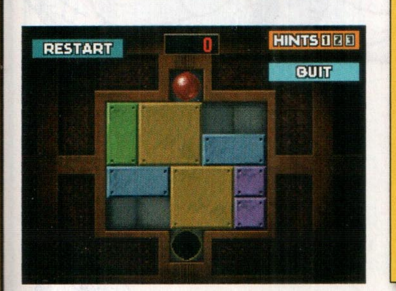
3- Crosswords DS (DS, 2008)
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nuevo Retro Games / NST
Site: www.nintendo.com

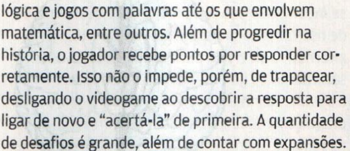


Baseado na forma de livro de Brain Age e explorando os "passatempos de velho" como palavras cruzadas, caça-palavras e anagramas Crosswords DS é perfeito para exercitar o cérebro e o inglês. Diferente de outros games desta matéria, o foco não é especificamente o treinamento, mas há certo elemento de progressão com certificados por alcançar certas metas de desafios. Confira, nesta mesma edição o review completo.

Veja Também:
The New York Times Crosswords (DS, 2007)
Produção: Majesco
Desenvolvimento: Budcat Creations
Terminou Crosswords DS? Saiba que o jornal The New York Times tem seu próprio jogo de palavras-cruzadas. No geral, é bem mais simples que a versão da Nintendo, mas pode garantir boas doses de diversão.

4- Professor Layton and the Curious Village (DS, 2008)
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Level-5
Site: http://professor-laytonds.com
Com ótimos gráficos, Professor Layton passaria por um desenho animado para crianças facilmente. A história conta com o personagem do título e seu ajudante Luke investigando mistérios na vila de St. Mystere. Ao interagir com os personagens e com certos objetos, os jogadores se deparam com todo tipo de quebra-cabeças, que vão desde enigmas de lógica e jogos com palavras até os que envolvem matemática, entre outros. Além de progredir na história, o jogador recebe pontos por responder corretamente. Isso não o impede, porém, de trapacear, desligando o videogame ao descobrir a resposta para ligar de novo e "acertá-la" de primeira. A quantidade de desafios é grande, além de contar com expansões.

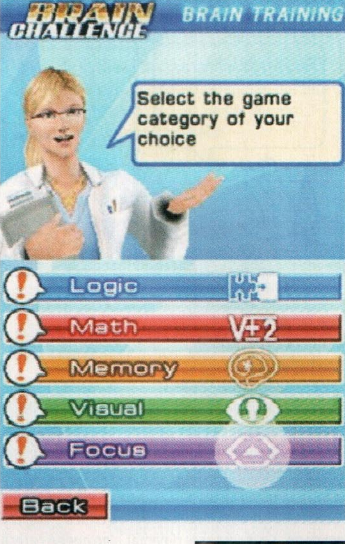




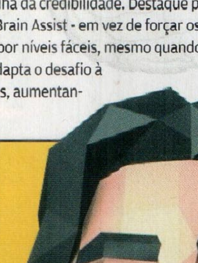
5- Brain Challenge (DS, 2008)
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: GameLoft
Site: www.ubi.com/US/Games/Info.aspx?pId=6348



Usando um visual bem mais realista, Brain Challenge é um dos poucos games third-party que acertaram na fórmula de treino cerebral. Com personagens 3D como treinadores, o game divide suas tarefas em cinco áreas - lógica, matemática, memória, visão e concentração -, cada uma com seus respectivos minigames que podem ser jogados em dificuldades diferentes. A idéia aqui é aumentar a porcentagem de uso do cérebro, a partir de 10% até 100%. Claro, a teoria está (muito) errada, mas isso não impede o game de ser divertido, contando com vários modos e um sistema de progresso que, além de animar o jogador a subir de nível, o recompensa com novos modos e games, envolvendo desafios criativos ou maneiras de relaxar. Vale conferir também o modo Stress Training, que envolve os treinos comuns usando elementos estressantes para distrair o jogador, desde sons e vozes até insetos "andando" na tela.



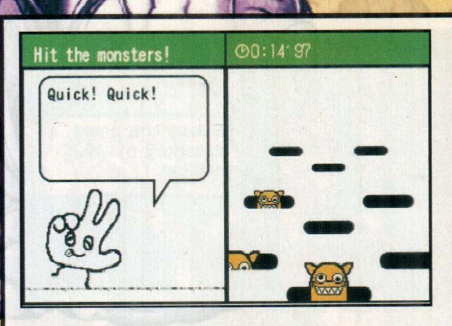
6- Brain Assist (DS, 2008)
Produção: SEGA
Desenvolvimento: SEGA
Site: www.sega.com

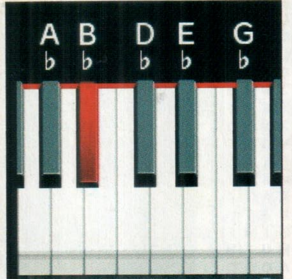


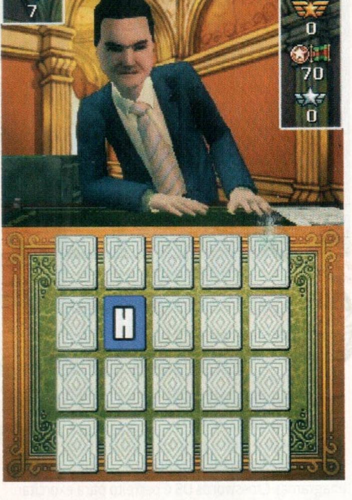
Depois do fracasso de Mind Quiz, a SEGA decidiu tomar outro rumo com seus games cerebrais, nascendo assim Brain Assist. Neste game, você conta com 10 minigames e dois testes, supervisionado por um grupo de enfermeiras de desenho animado. Todos os exercícios focam no lado direito do cérebro, ou seja, você verá games de memória e de cognição, mas nada relacionado a matemática. Um ponto de atenção é que o game não usa nenhum método científico além de simplesmente dar notas aos jogadores, evitando assim a armadilha da credibilidade. Destaque para a dificuldade de Brain Assist - em vez de forçar os jogadores a passar por níveis fáceis, mesmo quando jogam bem, o game adapta o desafio à suas habilidades, aumentando a diversão.

Ele é um crânio!

Afinal quem é, de verdade, o simpático Professor Ryuta Kawashima, mente criativa por trás de Brain Age 1 e 2? Atualmente, Kawashima trabalha na universidade de Tôhoku, sendo que é formado neurocientista, tendo inclusive trabalhado como pesquisador no Karolinska Institutet, na Suécia. Suas principais pesquisas são relativas ao mapeamento das regiões do cérebro, focando especialmente na capacidade de aprendizado. Se ele já era bem-sucedido no meio acadêmico, o que o fez estourar para o grande público foi seu livro, publicado em 2003, que descrevia um programa simple de "fitness mental", que qualquer pessoa poderia fazer por conta própria. O original vendeu mais de um milhão de cópias, sendo que em 2007 a editora inglesa Penguin Books traduziu e lançou uma versão, que ganhou o nome de Train Your Brain: 60 Days to a Better Brain ("Treine seu Cérebro: 60 Dias para um Cérebro Melhor", sem tradução para o português). O sucesso imediato levou à criação de um game, que começou como um portátil independente, porém finalmente foi lançado como Brain Age. E fãs do mundo inteiro agradecem.





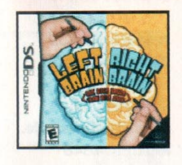


Veja também:
Mind Quiz (DS, 2007)
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: SEGA
Numa tentativa de fazer seu próprio Brain Age/Big Brain Academy, incluindo até uma medição de idade do cérebro seguindo as pesquisas do também nipônico pesquisador Dr. Osami Kajimoto, a SEGA errou a mão. Os testes pouco criativos e o embasamento teórico vago desagradaram à crítica e aos fãs em geral. Se quiser experimentar algo que se pareça com Brain Age, pode experimentar, mas não diga que não avisamos.

7- Brain Buster Puzzle Pak (DS, 2007)

Produção: Agetec
Desenvolvimento: Nikoli
Site: www.agetec.com
Na hora de criar seu próprio game cerebral, a Agetec decidiu partir com o Sudoku, mas notou (ufa!) que não bastava repetir a fórmula. Adicionou então mais quatro jogos de lógica - Kakuro, Light On, Nurikabe e Slitherlink - e criou um pacote que se mostra supreendentemente divertido. Apesar de não ter feito muito sucesso, o game é uma alternativa divertida para aqueles que já estão saturados dos games maiores. Não temos nenhum treinamento, mas para seu cérebro não ficar preguiçoso, cada game conta com uma marcação de tempo - quanto mais rápido cumprir sua meta, melhor sua classificação.

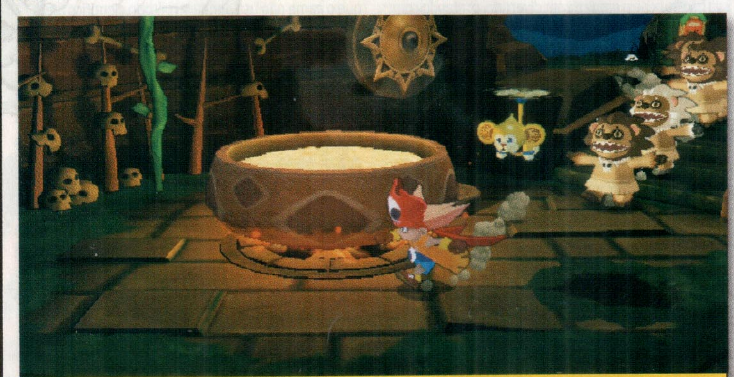
8- Left Brain Right Brain (DS, 2007)

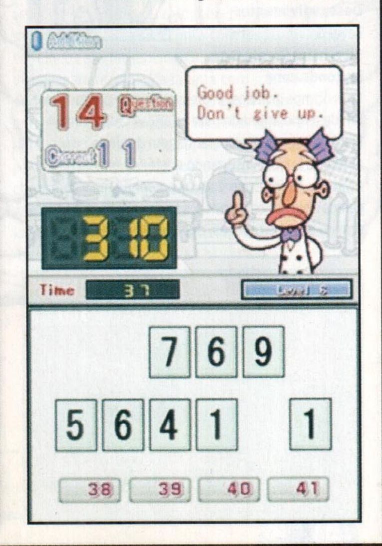


Produção: Majesco
Desenvolvimento: Japan Art Media
Site: http://tinyurl.com/3jyqgj
Apesar de não ter acertado tanto com sua série Brain Boost, a Majesco não desistiu e lançou um outro programa de treinamento - desta vez para que você consiga utilizar sua mão não-dominante e, quem sabe, virar um ambidestro. O conjunto de 15 quebra-cabeças realmente tem seu apelo e até certa dificuldade - o jogador é instruído a jogar com sua mão dominante, depois inverter o console e jogar com a outra. Mas de qualquer maneira, o game decepciona um pouco pela falta de desafio. Além disso, é preciso ter muita motivação para não acabar trapaceando...

9- Brain Voyage (DS, 2008)

Produção: Eidos
Desenvolvimento: Razorback Studios
Site: www.eidosinteractive.com/games/info.html?gmid=191
Na hora de escolher seu especialista, algumas empresar deixam o jogador em dúvida. Esse é o caso de Brain Voyage, onde os jogadores seguem em uma viagem pelo mundo com o Dr. Reiner Knizia (quem?), um suposto designer de jogos de tabuleiro de fama mundial. Para cada lugar do mundo que os jogadores seguirem, Reiner terá games temáticos para melhorar as habilidades cognitivas do cérebro do





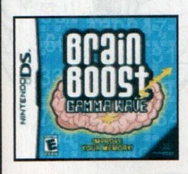
Não é bem treino mas...

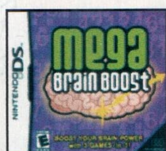
Existe uma categoria de games que não se encaixa bem nos outros. Não são os jogos de treino que vemos nessa matéria, mas também não são o tradicional do mercado, mesmo que pareçam. Não entendeu? Vamos considerar o exemplo perfeito: Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure, para o Wii. O game conta com um protagonista colorido que tem um macaco dourado como ajudante, e vai atrás do tesouro de um pirata lendário. Tudo perfeito para um game de ação, certo? Errado. Escondido atrás da cara de desenho animado está um game que irá torrar seus miolos, treinando o raciocínio, forçando os jogadores a procurarem saídas e pensarem rapidamente para sobreviverem. Então, quer ficar mais esperto assistindo situações malucas e personagens carismáticos ao mesmo tempo em que evita marcações de idade, peso e notas? Eis aqui uma ótima escolha.





jogador, e até aí tudo bem, se os jogos fossem novos ou diferentes, mas esse não é o caso. Os jogadores ganham moedas que destravam por fases diferentes ou dificuldades maiores, mas além disso não há nenhuma marcação de progresso intelectual ou teorias que expliquem os games.



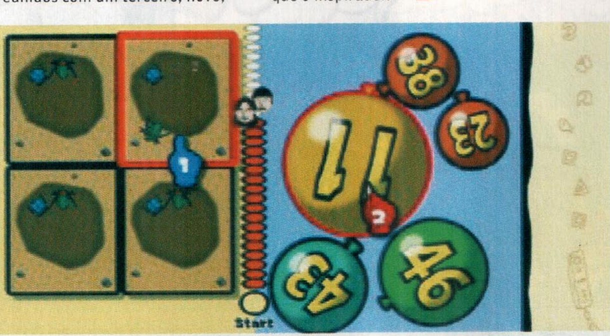


10- Brain Boost (Série)

- **Brain Boost Beta Wave (DS, 2006)**
- **Brain Boost Gamma Wave (DS, 2006)**
- **Mega Brain Boost (DS, 2008)**

Produção: Majesco
Desenvolvimento: Interchannel
Site: www.majescoentertainment.com/games/display_game.php?PLTFRM=nintendo-ds&GN=mega-brain-boost

Esta foi a primeira das séries que pegou carona no sucesso de Brain Age. Beta e Gamma Wave lançaram simultaneamente, o primeiro focando em games para aprimorar a concentração, e o segundo a memória. No começo de 2008 os dois games foram reunidos com um terceiro, novo, em Mega Brain Boost. Entre os fãs em geral, que ainda esperavam novos lançamentos de Brain Age (ou experiências de jogo similares), a recepção foi boa, mas a crítica em geral deu péssimas notas ao game, que, por mais que contasse com 15 minigames de treinamento, era bem menos divertido e charmoso que o inspirador. NW



O futuro dos jogos "cabeça"

Apesar de uma seqüência irregular de qualidade de lançamentos, os games de treinamento com certeza ainda continuarão por um bom tempo. Confira abaixo alguns dos próximos grandes games do gênero:

Brain Age 3 (DS)

Produção: Nintendo (?)
Desenvolvimento: Nintendo (?)
Situação: Rumor
Data de Lançamento: Desconhecida

Dizem que um terceiro Brain Age estaria supostamente em desenvolvimento. Claro, a mão do Dr. Kawashima ainda estará presente, mas nada se sabe além disso.

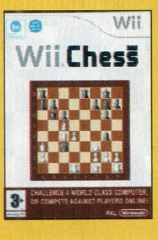
Professor Layton (Série)

- **Professor Layton and the Devil's Box (DS)**
- **Professor Layton and the Final Time Journey (DS)**

Produção: Level-5/Nintendo
Desenvolvimento: Level-5
Situação: Devil's Box lançado no Japão. Final Time Journey em desenvolvimento
Data de lançamento: Desconhecida para os dois games

Seguindo as aventuras de Professor Layton, o próximo game da série mostrará o herói e seu ajudante resolvendo o mistério de uma caixa demoníaca que mata qualquer um que a abre. O terceiro game, ainda em desenvolvimento, envolverá a dupla indo para uma Londres do futuro para resolver um mistério, mas pouco se sabe a respeito do game. Em ambos casos, logicamente, vários novos quebra-cabeças estarão disponíveis.

Wii Chess (Wii)



Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Situação: Lançado na Europa
Data de Lançamento: 2008

Xadrez para o Wii! Sim, estamos falando sério. Afinal, por que não? O game, que já deu as caras na Europa, vendido com um preço mais baixo, teve uma recepção razoavelmente boa, contando com diversas opções de jogo, incluindo até suporte para partidas online. As únicas grandes críticas foram os gráficos simples do game e a falta de apelo para quem não gosta de xadrez. Quem sabe chegando aos EUA o game não ganhe algumas mudanças?



Planeta Pokémon

DE VOLTA (E AINDA MAIS FORTE)

Pokémon atualmente está em uma de suas melhores fases. Além da série principal, Diamond & Pearl, ser um verdadeiro sucesso em todo o mundo, nunca os episódios alternativos, como Mystery Dungeon e Ranger, foram tão bem aceitos pelo público. Todo esse crescimento fez a gente pensar: "Com tantas pessoas jogando Pokémon, nada mais justo que ter um espaço exclusivo para a série aqui na Nintendo World!" Por isso que fomos lá atrás e resgatamos uma seção muito famosa: Planeta Pokémon. A partir desta edição, você vai conferir mensalmente muitas dicas, curiosidades, entrevistas, estratégias e muito material bacana para todo mundo. Os jogadores iniciantes irão encontrar macetes e guias importantíssimos para conseguirem se transformar em reais mestres Pokémon. E a galera que já joga de maneira "profissional", terá uma oportunidade de interagir com toda a comunidade do Brasil, e compartilhar estratégias. Todos os treinadores estão prontos? Então preparem as Pokébolas, porque o Planeta Pokémon começou!

— Lucas Patrício

//NOVIDADES



POKÉMON PLATINUM



Nada melhor que começar com boas notícias, não é mesmo? Em setembro deste ano será lançado no Japão o terceiro jogo da série principal da geração Diamond & Pearl: Pokémon Platinum. Assim como aconteceu nas versões Yellow, Crystal e Emerald, Platinum é uma expansão, e vai fechar o ciclo da atual geração reunindo o melhor das aventuras anteriores, e com algumas novidades, é claro.

O Pokémon principal desta vez será o lendário Giratina, que também é o astro do décimo primeiro filme da série: "Giratina e o Buquê do Céu - Shaymin!". O Pokémon lendário vai aparecer em sua forma original e exclusiva. Essa nova forma poderá ser capturada no Spear Pillar, mesmo local onde Dialga e Palkia são encontrados nas versões anteriores.

Não foram divulgadas muitas informações sobre as novidades de Platinum, mas pelas imagens disponíveis é possível perceber mudanças na interface da batalha (barra de HP) e também nas cores do personagem principal.

Como de costume muitos rumores começam a rolar, e o mais comentado deles é que em Platinum será possível visitar o continente das versões Ruby e Sapphire. Se os rumores são verdade ou balela, a gente descobre em um futuro Planeta Pokémon, ou quando o game for lançado em setembro no Japão. A versão americana chega no começo de 2009.

DIRETO DO ORIENTE

Outros dois jogos da série que em breve serão lançados na América são: Pokémon Ranger Batonnage (DS) e Everyone's Pokémon Ranch (Wii). Vamos conhecer um pouco sobre eles? Em Batonnage você controlará um "guarda Pokémon", que após chegar a um continente totalmente novo, tem que ajudar pessoas, proteger Pokémon e salvar o ambiente em que vivem. A grande novidade é a aparição de monstrinhos da quarta geração, e a possibilidade de capturar e transferir o lendário Darkai para as versões Diamond & Pearl. Pokémon Ranger Batonnage já está disponível no Japão desde março deste ano, e ainda não tem data de lançamento confirmada para a América.



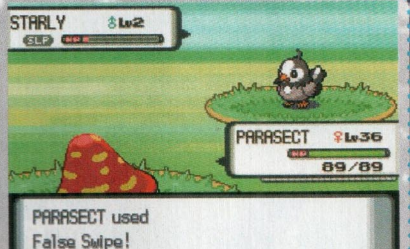
Já Everyone's Pokémon Ranch é um jogo de Wii, que poderá ser baixado por meio do serviço WiiWare, pagando 1000 WiiPoints. Ranch não é bem um jogo. Assim como Pokémon Box, lançado em 2004 para GameCube, em Ranch você poderá depositar e guardar seus Pokémon diretamente do DS. Só que esta versão tem um grande diferencial: interatividade. Após colocar um Mii para tomar conta dos Pokémon, você pode brincar e organizar seus monstrinhos no cenário virtual. No Japão o game também está disponível desde Março, e a versão americana chega no segundo semestre de 2008.





//BAÚ POKÉMON

Acredite se quiser: já foram lançados mais de 40 jogos da série Pokémon até hoje! Com tanto jogo assim, aposto que você possa ter esquecido alguns destes, não é verdade? E é por isso que a seção Baú Pokémon vai retirar da caixa alguns dos jogos mais antigos, e relembrar um pouquinho de cada um.



OLHA O PIDGEY!

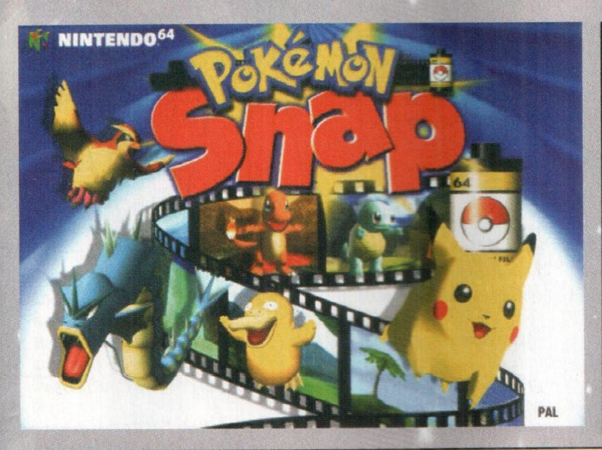
Lançado há quase 10 anos para o Nintendo 64, Pokémon Snap foi um dos primeiros jogos da série a fugir do lema "temos que pegar". No papel de um aventureiro, você tinha que passe-ar por alguns cenários tendo que fotografar Pokémon em suas mais exóticas poses.

Snap é um jogo "on rail", ou seja, você não controla o personagem de fato, apenas sua visão com a câmera fotográfica. Nos sete cenários disponíveis no game, você encontrava 63 espécies. O objetivo era claro: fotografar todos eles, inclusive o raríssimo Mew.

A grande diversão de Snap era usar os itens especiais para conseguir as melhores poses. Quem não se lembra de como era divertido derrubar um Charmeleon no vulcão, e ver um Charizard sair voando de lá? E desta forma era possível fotografar alguns dos Pokémon mais difíceis de encontrar.

Ao final de cada cenário, o professor Carvalho (Oak) avaliava as suas foto-grafias, levando em consideração os seguintes critérios: pose do Pokémon, tamanho, poder especial, e se ele está "sorrindo" para a foto.

Pokémon Snap foi um dos primeiros da série a inovar e conseguir manter a diversão característica das demais versões. No final do ano passado, Snap foi lançado para o Virtual Console do Wii. Para a alegria (e surpresa) de todos, a versão deWii oferece a possibilidade de salvar suas fotos favoritas no Mesage Board, e depois enviá-las para amigos.





//RAIO X

As batalhas Pokémon ficam cada dia mais acir-radas, e para se dar bem, é preciso conhecer bem os seus parceiros e também os inimigos. Com ajuda do nosso Raio X, será possível anali-sar algumas boas estratégias para os confron-tos. Mas lembre-se: são apenas sugestões. O verdadeiro mestre Pokémon sempre conse-gue inovar e aperfeiçoar as técnicas já existentes. Por isso enten-da essa seção como uma referência para treinar seu Pokémon.

Como a geração Diamond &Pearl não tem versões em português, vamos manter algumas expressões e nomes em inglês para não causar confusão.

Legenda:

- **HP –** Hit Points (Pontos de Vida)
- **Atk –** Attack (Ataque)
- **Def –** Defense (Defesa)
- **SAtk -** Special Attack (Ataque Especial)
- **SDef –** Special Defense (Defesa Especial)
- **Spd –** Speed (Velocidade)

Ficha Técnica:

- **Pokémon:** Gyrados
- **Tipo:** Água/Voador
- **Habilidade:** Intimidate (reduz o ataque do opo-nente)
- **Atributos Básicos:** 95 HP / 125 Atk / 79 Def / 60 SAtk / 100 SDef / 81 Spd

TREINAMENTO AVANÇADO

Lista de Golpes sugerida:
- Earthquake
- Ice Fang
- Taunt
- Dragon Dance

Item sugerido: Leftovers (aumenta 1/16 do HP todo turno)

Natureza recomendada: Adamant

Distribua os "Evs" para alcançar os seguintes atributos: 212 HP / 160 Atk / 180 Def / 100 Spd

Prós: Gyrados é um Pokémon muito forte na geração Diamond/Pearl. Os atributos são altos e ele pode derrotar equipes adversárias sozinho. Pode até parecer defensivo, mas essa combina-ção é ótima contra Pokémon de água e contra Heracross.

Contras: Tem fraqueza a ataques elétricos x4

Estratégia: Use Dragon Dance para dobrar o atributo de ataque e abuse de Ice Fang e Earthquake. Para evitar problemas com Pokémon que usam mudanças de status, use Taunt.



//PERGUNTE AO PROFESSOR

Olá, eu sou o professor Carvalho, e todo mês irei ensinar segredos do incrível mundo Pokémon. Bom, para começar vou explicar o funcionamento de uma técnica avançada de treinamento baseada nos "Effort Values", mais conhecidos também como EVs.

O QUE SÃO?

Os EVs são pontos dados pelo seu esforço no treinamento Pokémon. Só que ao contrário dos pontos de experiência, os EVs não são visíveis no jogo, e é preciso muita atenção ao realizar um treinamento avançado.

PARA QUE SERVEM?

Cada Pokémon pode ter no máximo 510 pontos de EVs. Os pontos podem ser distribuídos para atributos diferentes (como ataque, defesa etc). Só que cada atributo tem um limite de no máximo 252 EVs. Essa limitação existe para evitar Pokémon com atributos muito altos.

Resumindo: os EVs são maneiras de aumentar os atributos dos seus Pokémon, tornando-os mais fortes, rápidos, resistentes etc.

COMO CONSEGUIR?

Para ganhar pontos de EVs, basta derrotar Pokémon silvestres. Cada espécie dá pontos para atributos diferentes. Por exemplo: ao derrotar um Pichu, o Pokémon vencedor ganha 1 ponto em Speed (velocidade). Sabendo quais atributos você quer aumentar, basta ir derrotando os inimigos certos e acumular os EVs.

ITENS

Já deu para perceber que não vai ser muito fácil derrotar tantos Pokémon para conseguir todos os 510 possíveis pontos em EVs, não é mesmo? Mas existem alguns itens que vão ajudar você neste treinamento. Veja só:



- **Macho Brace:** O Pokémon que estiver segurando este item terá o número de EVs dobrado. Por exemplo: ao derrotar um Bidof, você normalmente ganharia 1 ponto para HP, mas se o Pokémon vencedor estiver segurando o Macho Brace, ele ganhará 2 pontos.
- **HP Up:** Aumenta 10 Effort Points em HP
- **Protein:** Aumenta 10 Effort Points em Attack
- **Iron:** Aumenta 10 Effort Points em Defense
- **Calcium:** Aumenta 10 p Effort Points em Special Attack
- **Zinc:** Aumenta 10 Effort Points em Special Defense

Os itens "Power" acrescentam EVs para um determinado atributo de um Pokémon quando ele está segurando o item durante a batalha. Um Pokémon usando um item Power, receberá os pontos normais do Pokémon adversário somados aos pontos específicos de cada item. Estes acessórios podem ser trocados por Battle Points na Battle Tower. Veja a função de cada um deles:



- **Power Weight:** Acrescenta 4 Effort Points em HP (barra de vida)



- **Power Bracer:** Acrescenta 4 Effort Points em Attack (ataque)



- **Power Belt:** Acrescenta 4 Effort Points em Defense (defesa)



- **Power Lens:** Acrescenta 4 Effort Points em Special Attack (ataque especial)

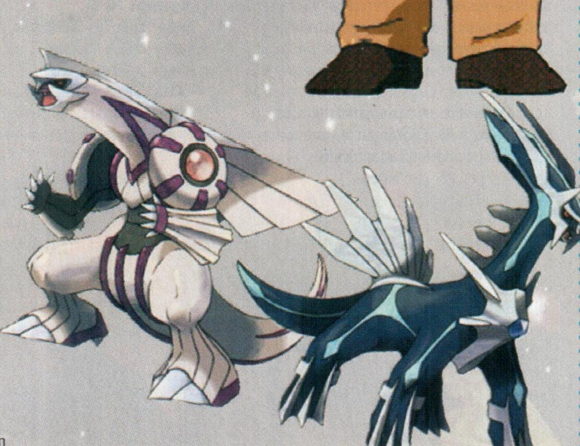


- **Power Band:** Acrescenta 4 Effort Points em Special Defense (defesa especial)



- **Power Anklet:** Acrescenta 4 Effort Points em Speed (velocidade)

No mês que vem eu irei ensinar mais formas de se conseguir EVs, e boas estratégias de como e onde treinar seus Pokémon, para que eles fiquem mais fortes o quanto antes. Então vá fazendo seu dever de casa. Até mês que vem!



//TEMOS QUE PEGAR!

Por mais objetivos malucos que encontramos em alguns desafios, é impossível negar que o grande barato de Pokémon é conseguir pegar todos eles. Para tornar essa tarefa mais fácil, o Planeta Pokémon vai listar todo mês onde você vai conseguir encontrar algumas espécies em várias versões diferentes.



HERACROSS

Ruby - 5% de chance na Safari Zone Acro Bike Area
Sapphire - 5% de chance na Safari Zone Acro Bike Area
Fire Red - 20% de chance na Pattern Bush
Leaf Green - 20% de chance na Pattern Bush
Emerald - 5% de chance na Safari Zone Acro Bike Area
Ranger - Olive Jungle
Diamond - Honey Trees
Pearl - Honey Trees

CHANSEY

Ruby - Apenas trocando
Sapphire - Apenas trocando
Fire Red - 4% de chance na área 2 da Safari Zone
Leaf Green - 4% de chance na área 2 da Safari Zone
Emerald - Apenas trocando
Ranger - Não disponível neste game
Diamond - 5% de chance na rota 209, ou evoluindo uma Happiny segurando o item Oval Stone, durante o dia.
Pearl - 5% de chance na rota 209, ou evoluindo uma Happiny segurando o item Oval Stone, durante o dia.

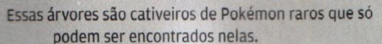
BAGON

Ruby - 25% de chance dentro da Meteor Falls
Sapphire - 25% de chance dentro da Meteor Falls
Fire Red - Apenas trocando
Leaf Green - Apenas trocando
Emerald - 25% de chance dentro da Meteor Falls
Ranger - Durante as missões
Diamond - Apenas trocando
Pearl - 12% de chance usando o PokéRadar na área com neblina, na rota 210

//CURIOSIDADES

ÁRVORES DOCES?

Se você estava andando por Sinnoh e se deparou com uma enorme árvore amarela, saiba que elas se chamam Sweet Trees, as árvores doces.



Essas árvores são cativeiros de Pokémon raros que só podem ser encontrados nelas.

Para conseguir encontrar essas raridades, é preciso conseguir um item especial: mel. Após salvar o pai de uma garotinha no Valley Windworks, em Floaroma Flower Field, você pode comprar mel com ele. O mel (honey) também pode ser adquirido por meio da habilidade especial dos Combees (Honey Gather).

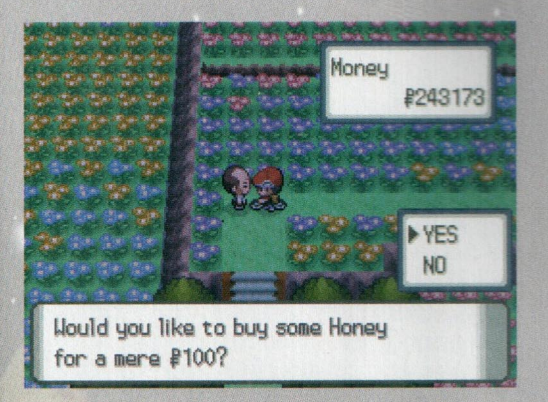
Com o item na mochila, você deve seguir até qualquer uma dessas árvores amarelas e apertar o botão A. Após usar o mel, volte um pouco mais tarde para ter uma surpresa. Você ao checar a Honey Tree novamente, pode entrar em uma luta Pokémon contra um Wurmple ou um Silcoon, mas também pode batalhar contra Pokémon raros. São eles: Aipom, Heracross, Burmy, Combee, Cherubi e Munchlax. Eles estarão entre os levels 5 e 10.

ESTRELAS DO TRAINER CARD

O cartão de treinador das versões Diamond &Pearl possui algumas funções que poucos podem ter percebido. Além de registrar ID, Nome, Dinheiro, Pokémon vistos, tempo de jogo e data do início da jornada, os cartões também possuem estrelas especiais.

Diferentemente das versões Ruby/Sapphire/Emerald e Fire Red/Leaf Green, que possuíam quatro estrelas especiais, agora existem cinco, que podem ser habilitadas ao você fazer algumas tarefas durante o jogo. Veja como conseguir essas estrelas:

1 Estrela - Vencer a Liga Pokémon
2 Estrelas - Vencer todos os Master Ranks do Super Contest
3 Estrelas - Completar pela primeira vez o Mini Game Flag Retrieval, no modo Underground
4 Estrelas - Registrar 482 Pokémon em sua PokéDex. Não é necessário ter os Pokémon de eventos da Nintendo
5 Estrelas - Ganhar 100 batalhas seguidas na Battle Tower







4º TROFÉU GAMEWORLD

Como foi a entrega do 4º Troféu Gameworld e as finais da ESWC 2008



Aconteceu! E foi surpreendente. A quarta edição do Troféu Gameworld, o primeiro e único evento que premia os melhores games, produtoras e distribuidoras do ano, foi um sucesso! O maior de todos, sendo mais específicos.

A começar pelo novo modelo de evento: aberto ao público e acontecendo junto de um dos torneios mais importantes dos games no País: a ESWC, que aconteceu entre os dias 30 de maio e 1 de junho no SENAC Santo Amaro em São Paulo.

Entre partidas de Counter-Strike, DOTA e Trackmania, os presentes puderam conferir no primeiro dia do evento a entrega do Troféu realizado pela Tambor Gestão de Negócios (a empresa responsável pela EGM Brasil, Nintendo World, PC Magazine e pelos sites Herói e MSN Jogos) e patrocinado pela Cooler Master, pela Edifier e, claro, pela própria ESWC. Confira os detalhes com exclusividade.

FINAL DA ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

Você já deve ter visto muita coisa sobre o ESWC nas páginas da EGM Brasil. Mesmo assim, caso a sigla seja nova para você, saiba que estamos falando de um dos principais torneios de games do mundo. Este ano, a final acontecerá entre os dias 25 e 27 de agosto, em San Jose, nos Estados Unidos.

No Brasil, a final que definiu os times nacionais que disputarão o mundial foi um verdadeiro torneio de jogadores e times já conhecidos com novatos que disputaram com unhas e dentes os torneios de DOTA, Counter-Strike e Trackmania Nations.

No Counter-Strike masculino, o MiBR (grupo paulista já conhecido pela reputação de vencer torneios) levou a melhor mais uma vez e se sagrou campeão ao vencer a equipe Hard Division de Porto Alegre com um placar monstruoso de 16 a 3. Segundo Alexandre Bochi, manager da equipe,


Diversão para agradar a platéia cheia

"a partir de agora, a meta é treinar para a final mundial e buscar as primeiras colocações", que completa: "A nossa expectativa é a melhor possível. Nós chegaremos aos Estados Unidos para ganhar. E para isso, iremos para a Europa e faremos um treinamento intensivo de um mês e meio em uma Lan House sueca que temos parceria". Entre os jogadores da equipe estão Olavo Napoleão, Bruno Lima, Welington Araújo, Thiago Monteiro e Norberto Lage.

Enquanto isso rolava as finais de DOTA (Defense of the Ancientes, caso não saiba). O caneco de ouro (e a vaga para o mundial) foi conquistada pela equipe Fear of the Spoon, que derrotou o time Solo Gaming em uma partida que durou mais de duas horas. Armando Casli Júnior, manager do time, confessou que não esperava tanta dificuldade na partida decisiva. "Sinceramente, não acreditava que fosse tão complicado. Tivemos que virar o jogo, pois estávamos em uma situação completamente adversa. Acho que nossos adversários estavam mais preparados, pois, como vieram da repescagem, disputaram sete partidas e nós, apenas quatro. Mas, no fim deu tudo certo", disse. Um detalhe: a equipe é compsta por membros de diferentes cidades do Brasil, o que faz com que o treinamente seja realizado em rede, pela Internet. Mesmo assim a meta do grupo é fixar uma base, provavelmente na região Sul do País, visando uma preparação adequanda para o mundial que disputarão. "Possivelmente, no meio de julho teremos uma sede fixa. Assim, teremos condições de realizar um treinamento com mais qualidade, visando conseguir, no mínimo, chegar entre os cinco primeiros colocados nos Estados Unidos". A equipe é formada por Lucas Ragnine Becker, César Meira de Souza, André Auerpach, Johan Gorgen e Gabriel Vasconcelos.

Para o Trackmania Nations, o Brasil será representado por Dido que venceu Raven Zero (que ainda assim disputará o mundial).

Para a mulherada, a competição feminina de Counter-Strike não ocorreu porque as equipes brasileiras Menace e Nasty já estavam classificadas para a final nos Estados Unidos, por meio de um convite da organização mundial do ESWC.

Organizado pela Evolute, fabricante nacional de desktopos e notebooks, a final da ESWC contou com o apoio e patrocínio de empresas como Intel, nVidia, Gigabyte, SENAC, AOC, Cooler Master, Edifier, Gamemaxx, Steelseries e Gamecultura. Foi graças a todas estas empresas que o público teve acesso gratuito a uma estrutura formidável de estandes onde puderam jogar em simuladores especiais e PCs especialmente projetados para a competição.

Se não bastasse, quem esteve presente teve a oportunidade de participar de diversas palestras sobre o mercado de games.

AÇÕES DE SUCESSO

Já está comprovado: um bom evento de games no Brasil só dá certo se possui o apoio de várias empresas engajadas em proporcionar algo de qualidade para os jogadores. A Edifier, responsável por uma das melhores linhas de equipamentos de som para Home Theaters e PCs (confira o teste que fizemos na seção Tech) disponibilizou 40 fones CD6632 para o público final utilizar gratuitamente nas mesas de jogos.

Conversamos com Irene Dias, Gerente de Marketing da Cooler Master (que também patrocinou o evento). Segundo ela a participação da Cooler Master, foi muito importante tanto para a ESWC quanto no patrocínio ao 4º Troféu Gameworld, justamente pelo fato deste público ser o foco da empresa. "Os produtos desenvolvidos pela Cooler Master atendem às expectativas do gamer. A participação nestes eventos faz com que a empresa esteja cada vez mais próxima do público final, o que possibilita um feedback cada vez mais aprimorado do cliente", completa Irene.

Em parceria com a própria Evolute, o visitante que chegava na ESWC, podia testar o simulador de F1, sendo que se completasse uma corrida em um tempo menor que 1'30 ganhava um brinde, além de folhetos que explicavam exatamente os componentes de cada máquina da Evolute. Ações que fazem toda diferença para o sucesso de um bom evento de games.



Quem não foi, agora chupa o dedo...



Fernando Dias, da Hands On e o ganhador do DS



Vinícius Marques, da NC Games... e Gilberto Akisino, da Gamemaxx

MELHORES DE 2007

Confira os ganhadores de cada categoria na entrega do 4º Troféu Gameworld

Melhor Jogo de 2007
Super Mario Galaxy (Wii)

Melhor Jogo para PC
Crysis (Crytek)

Melhor jogo para Xbox 360
Halo 3 (Bungie)

Melhor jogo para Wii
Super Mario Galaxy (Nintendo)

Melhor jogo para PS3
Call of Duty 4: Modern Warfare (Activision)

Melhor jogo para Nintendo DS
Final Fantasy XII: Revenant Wings (Square Enix)

Melhor jogo para PSP
Final Fantasy Tactics: The War of the Lions (Square Enix)

Melhor jogo para PS2
God of War II (Sony CEA)

Melhor experiência multiplayer
World of Warcraft: The Burning Crusade (PC)

Melhor produtora / desenvolvedora
Electronic Arts

Melhor distribuidora de MMO
Gamemaxx

Melhor distribuidora de jogos
NC Games

Melhor loja de varejo
Submarino

Melhor anuncio 2007
Cabal Online

Melhor celular para jogos
Sony Ericsson W810i

Melhor jogo mobile 2007
Call of Duty 3 (HandsOn)

Melhor operadora de celular
Claro

Melhor produtora mobile
EA Mobile – 29,52%

OS MELHORES DO ANO

Falando do 4º Troféu Gameworld, a entrega dos troféus foi feita no auditório do SENAC na noite do dia 30 de maio. Mais uma vez, a abertura do evento foi feita por André Forastieri e André Martins (respectivamente Diretor de Redação e Diretor Geral da Tambor Gestão de Negócios). A divulgação dos ganhadores foi feita por Isac Guedes (coordenador de publicidade da empresa) e Renata Honorato (nossa GamerGirl e jornalista da EGM Brasil), enquanto que a entrega foi feita por Orlando Ortiz (Editor da Nintendo World) e o editor da EGM Brasil, Ricardo Farah.

Este ano, foram premiadas 18 categorias que receberam mais de 28 mil votos dos leitores que acessaram o site Herói.com.br nos dois últimos meses.

E o melhor, os participantes do ESWC que assistiram a entrega do troféu concorreram a sorteio de jogos de Wii, PS3 e Xbox 360 e a um Nintendo DS e um Nintendo Wii, dados pelas revistas EGM Brasil e Nintendo World e a cinco camisetas e R$99,00 em Cash para o game Cabal Online, dado pela Gamemaxx, distribuidora do game no País.

Por falar na Gamemaxx, a empresa foi vencedora em duas categorias (Melhor Anúncio e Melhor Distribuidora de MMO). "Competimos com as maiores empresas do setor e vencemos. Isso é mais uma prova da potencialidade do Cabal Online e da sinergia com os jogadores, que demonstraram fidelidade à Gamemaxx e votaram em nós. Ficamos agradecidos por esse reconhecimento", afirma Gilberto Akisino, diretor da empresa.

Este foi um dos melhores anos do evento pelo simples fato de que a repercussão do público presente foi contagiante. O entusiasmo dos jogadores que vibravam a cada jogo ou plataforma anunciadas em cada categoria mostrou mais uma vez que os brasileiros pedem por eventos de games como o ESWC e o Troféu Gameworld.

Para fechar com chave de ouro, os convidados e representantes das empresas no Brasil participaram de um coquetel realizado pela Tambor. Afinal, nada melhor que fechar um evento ao som de músicas de games, boa comida e bebida, é claro. Nos vemos em 2009! NW

* Agradecimentos especiais à Cooler Master, Edifier e Evolute que patrocinaram o Troféu Gameworld, e ao SENAC pelo apoio do local cedido para os eventos.